



TUGAS AKHIR (RD 141558)
PERANCANGAN VIDEO TRAILER ‘PANDAWA SOKALIMA’
DENGAN TEKNIK STOP MOTION

OLEH:
LATIFAH RIEN YULIATI
NRP: 3410100178

DOSEN PEMBIMBING:
SAYATMAN, S.Sn.,M.Si.
NIP: 19740614 200112 1003

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



FINAL PROJECT (RD 141558)
DESIGNING A TRAILER VIDEO OF 'PANDAWA SOKALIMA'
STOP MOTION ANIMATIO

BY:

LATIFAH RIEN YULIATI

NRP: 3410100178

THESIS SUPERVISOR:

SAYATMAN, S.Sn.,M.Si.

NIP: 19740614 200112 1003

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA

2016

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN VIDEO TRAILER 'PANDAWA SOKALIMA'
DENGAN TEKNIK STOP MOTION**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

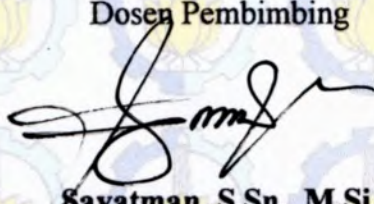
Oleh ;

Latifah Rien Yulianti
NRP: 3410100178

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain Produk Industri


Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001

Dosen Pembimbing


Sayatman, S.Sn., M.Si.
NIP. 19740614 200112 1003

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Latifah Rien Yulianti

NRP : 3410100178

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO TRAILER ‘PANDAWA SOKALIMA’ DENGAN TEKNIK STOP MOTION”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan riset dan penelitian dalam karya tulis tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 4 Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,


(Latifah Rien Yulianti)

Nama : Latifah Rien Yuliati
NRP : 3410100178
Jurusan : Desain Komunikasi Visual – Desain Produk Industri
Judul : Perancangan Video Trailer ‘Pandawa Sokalima’ dengan Teknik Stop Motion

ABSTRAK

Penelitian ini didasari atas kurangnya tayangan animasi di televisi Indonesia yang mengangkat konten lokal karena sebagian besar serial animasi yang ditayangkan merupakan tayangan impor karena pihak stasiun televisi yang ragu akan kualitas animasi karya dalam negeri. Selain itu, teknik dan konten yang monoton juga menjadi hal yang dipertimbangkan, hingga akhirnya muncul sebuah serial animasi dengan jenis *stop motion* yang menduduki peringkat pertama dalam Program Anak berdasarkan survey AGB Nielsen. Banyaknya prosentase jumlah penonton anak usia 7-12 tahun juga mempengaruhi konten dalam tayangan televisi tersebut.

Dalam melengkapi tujuan akhir dari penelitian ini, dilakukan *depth interview* kepada psikolog anak, dalang, serta animator *stop motion*. Dilakukan pula observasi terhadap literatur dan trailer animasi lain untuk mendapatkan referensi mengenai konsep trailer, teknik animasi *stop motion* dan konten yang sesuai dengan karakteristik audiens dimana mereka dinilai mampu berfikir secara logis serta terikat dengan sesuatu yang konkret, suka berkompetisi, serta mampu membedakan konsep baik-buruk dan sebab-akibat.

Luaran dari hasil penelitian ini adalah serial animasi *stop motion* yang mengangkat kisah Pandawa Sokalima yang dirangkum dalam sebuah video *trailer* dengan pesan cerita yang mengandung unsur informatif, normatif, dan edukatif yang dapat dipahami oleh audiens. Mereka juga mampu membedakan karakter yang ditampilkan dengan mengenali karakteristik secara fisik, maupun sifat. Selanjutnya, diharapkan penelitian ini mampu memberi inspirasi kepada animator lainnya untuk mengembangkan industri animasi Indonesia.

Kata Kunci : Animasi, Mahabharata, Pandawa, Stop Motion, Trailer, Wayang.

Name : Latifah Rien Yuliati
Student ID : 3410100178
Department : Visual Communication Design – Industrial Product Design
Topic : Designing A Trailer Video of ‘Pandawa Sokalima’ Stop Motion Animation

ABSTRACT

This project is based on the concerns of the lacking amount of animation series in Indonesia television programs, which uplifts local contents because they mostly air the imported ones. Main reason is the stations still have the hesitation on the quality of the local animation industry. Moreover, the monotonous techniques and contents are one of many things to be considered of as well, that there was a stop motion animated tv series which succeed to climb on top of the Children Program based on a survey held by AGB Nielsen. The quantity of children of age 7-12 year-old audiences also takes effects on the content within the animations exhibited.

In order to achieve a final output of this research, we need data, which then acquires some depth interviews with a child psychologist, a *dalang*, and a stop motion animator. Besides, data also obtained by observing various of literatures and trailers of some animations as the references about trailer concept, stop motion animation techniques and local contents which are suitable for target audiences who start to get to think with logical perspective, competitive, and they are capable to differentiate the concept of good-bad and causation, too.

The final output of the research is a stop motion animation series that presents a story of Pandawa Sokalima which then be summarized in a trailer video with a story that contains informative, normative, and learning concept, which can be fully understood by the audiences. Besides, The audiences as well are capable to differentiate the characters shown in the trailer, based on physical feature and personal traits. This research is expected to be able to inspire other fellow animators to develop this animation industry of Indonesia.

Keywords : Animation, Mahabharata, Pandava, Puppets, Stop Motion, Trailer.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena Laporan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Video Trailer ‘Pandawa Sokalima’ dengan Teknik Stop Motion** ini telah berhasil disusun dengan baik. Dalam menyusun laporan tersebut, penulis telah melibatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, sehingga tidak lupa ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Allah SWT, yang telah dan selalu memberi pertolongan, kesempatan dan waktu untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Bapak, Ibu, dan kedua Kakak yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam segala perjuangan saya menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Sayatman, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah berbaik hati dan bersabar membimbing penulis dalam menyelesaikan permasalahan dan kesulitan yang dihadapi selama penelitian.
4. Bapak Nugrahadhi Ramadani, S.Sn, MT, selaku Pembina Lab. AV dan seluruh jajaran dosen serta staff Jurusan Desain Produk Industri lainnya.
5. Restia Dewi, selaku partner dalam Tugas Akhir ini, terima kasih sebanyak-banyaknya. Semoga karya besarmu dapat membawa perkembangan dalam dunia yang kita geluti. Berbahagialah di atas sana.
6. Segenap rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Tugas Akhir 2015/2016 serta teman-teman Desain Komunikasi Visual ITS angkatan 2010 yang selalu saling menyamangati hingga akhir perjuangan.

Tentunya Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diterima dengan terbuka. Semoga penelitian ini dapat berkontribusi dan bermanfaat dalam perkembangan industri peranimasian di Indonesia.

Surabaya, 17 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.2.1 Masalah Non Desain.....	5
1.2.2 Masalah Desain.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Ruang Lingkup	6
1.5.1 Ruang Lingkup Studi.....	6
1.5.2 Output.....	6
1.6 Tujuan Penelitian	7
1.7 Manfaat Penelitian	7
1.7.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.7.2 Manfaat Praktis	7
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Landasan Teori	9

2.1.1 Teori Animasi Stop Motion	9
2.1.2 Video <i>Trailer</i>	42
2.13 Konten Mahabharata	44
2.2 Penelitian Sebelumnya.....	46
2.3 Studi Eksisting	49
2.3.1 Studi Komparator	49
2.3.2 Studi Kompetitor.....	54
BAB III METODE DESAIN	59
3.1 Metode Penelitian	59
3.1.1 Target Audiens	59
3.1.2 Sampel.....	60
3.1.3 Wawancara.....	60
3.2 Metode Pengumpulan Data	61
3.2.1 Data Primer	61
3.2.2 Data Sekunder.....	70
3.3 Analisa Data.....	71
3.3.1 Karakter Target Audiens	71
3.3.2 Konsep Desain.....	72
3.3.3 Kriteria Desain.....	72
3.4 Bagan Proses dan Tahapan Perancangan.....	77
BAB IV KONSEP DESAIN.....	79
4.1 Konsep Desain	79
4.1.1 Konsep Cerita	79
4.1.2 Alur Cerita (Plot).....	80
4.2 Konsep Visual.....	80
4.2.1 Desain Set dan Properti	81

4.2.2 Set dan Environment	81
4.2.3 Musik	83
4.2.4 Videografi	85
4.3 Proses Desain	85
4.3.1 Storyline	86
4.3.2 Konsep Trailer	88
4.3.3 Storyboard	93
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN.....	96
5.1 Implementasi Storyboard ke dalam Animasi	96
5.2 Screenshot Hasil Akhir Video Trailer ‘Pandawa Sokalima’	99
5.3 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	101
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
6.1 Kesimpulan	102
6.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	ix
LAMPIRAN.....	xi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Petok Si Ayam Kampung	2
Gambar 1.2	Serial Drama Mitologi ‘The Return of Mahabharat’	3
Gambar 1.3	Diagram Perbandingan Jumlah Buku Mahabharata dan Ramayana yang diterbitkan oleh Diva Press Jogjakarta	4
Gambar 1.4	Diagram Perbandingan Jumlah Dalang yang Membawakan Kisah Mahabharata dan Ramayana pada Pagelaran Wayang Periodik tahun 2013 yang Digelar oleh Pepadi Jawa Timur.....	4
Gambar 1.5	Diagram Perbandingan Jumlah Dalang yang Membawakan Kisah Mahabharata dan Ramayana pada Festival Dalang Muda se-Jawa Timur 2014 yang Digelar oleh Pepadi Jawa Timur	5
Gambar 2.1	Diagram Alur dalam Cerita	12
Gambar 2.2	Perbedaan Desain Karakter Pada Tokoh Alvin Dan Norman Dalam Film Paranorman.	14
Gambar 2.3	Beat Board Film ParaNorman oleh Edward Juan.....	15
Gambar 2.4	<i>Storyboard</i> Film Animasi Paranorman oleh Matt Jones	15
Gambar 2.5	<i>Screenshot Animatic Storyboard</i> Serial Animasi Timmy Time	16
Gambar 2.6	<i>Screenshot</i> Gaya Rumah Norman Dalam Film ‘Paranorman’	21
Gambar 2.7	Properti Yang Digunakan Dalam Film ‘Paranorman’	22
Gambar 2.8	Lem Untuk <i>Paper Mache</i> Yang Dibuat Dari Tepung Dan Air	22
Gambar 2.9	Sobekan Koran Sebagai Layer Pada Properti.....	23
Gambar 2.10	Salah Satu Karya Dengan Teknik Paper Mache.....	24
Gambar 2.11	The Bayer Pattern Layout dari Sensor 4:2:2	25
Gambar 2.12	Penataan Set Green Screen The Esmeralda oleh Jonathan Erland.	26
Gambar 2.13	Penataan Set Green Screen Secara Umum.	27
Gambar 2.14	Perbedaan Pengaturan <i>White Balance</i> Berdasarkan Suhu.....	30
Gambar 2.15	Perangkat Lunak Dragonframe.....	32
Gambar 2.16	Sebuah Karakter Yang Menggunakan Clay Biasa, Dirubah Ekspresinya Dengan Teknik <i>Resculpting</i>	32

Gambar 2.17	<i>Replacement Faces</i> Untuk Tokoh Neil Downe Dalam Film ‘Paranorman’	33
Gambar 2.18	Contoh <i>Arc</i> Pada Gerakan Melompat.....	34
Gambar 2.19	<i>Step</i> Gerakan Untuk Berlari Sesuai Dengan Teknik <i>Anticipation</i>	35
Gambar 2.20	Penataan Posisi Layer <i>Foreground</i> Dan <i>Background</i> Dalam Proses Pengkomposisian.....	38
Gambar 2.21	<i>Screenshot</i> Adegan Dalam Film ‘Paranorman’ Yang Menggunakan <i>CG Effect</i>	39
Gambar 2.22	Tokoh Pandawa Dalam Pewayangan Jawa	45
Gambar 2.23	Tahap Produksi Penelitian “Rancang Bangun <i>Claymation</i> Dengan Metode Virtual Set Untuk Produksi Film Animasi Dalam Rangka Mendukung Pengembangan Industri Kreatif Nasional”	49
Gambar 2.24	Karakter Dalam Serial Animasi Shaun The Sheep.....	50
Gambar 2.25	<i>Replacement</i> Bagian Tubuh Karakter Shaun The Sheep.....	52
Gambar 2.26	<i>Screenshot</i> Perbedaan Tone Warna Dalam Animasi Shaun The Sheep Pada Sore, Siang, Dan Malam Hari	52
Gambar 2.27	Environment Ladang Dan Rumah Pada Serial Shaun The Sheep.....	54
Gambar 2.28	Beberapa Tokoh Utama Dalam Serial Animasi Little Krishna	55
Gambar 2.29	<i>Screenshoot</i> Trailer Kubo and The Two Strings	57
Gambar 3.1	Dokumentasi Wawancara Dalang Ki Toro.....	66
Gambar 3.2	Flowchart Langkah Proses Pembuatan Animasi Stop Motion.	68
Gambar 3.3	Skema Letak Lampu dan Perangkat Shoot Lainnya.....	75
Gambar 3.4	Skema Letak Lampu dan Perangkat Shoot Lainnya Dilihat dari Samping.....	75
Gambar 3.5	Timeline Produksi	77
Gambar 3.6	Bagan Pemikiran	78
Gambar 4.1	Visualisasi Properti Yang Digunakan Dalam Animasi.	81
Gambar 4.2	Set Sungai Menuju Tengah Hutan Hastinapura	82
Gambar 4.3	Set Jembatan Kecil Menuju ke Tengah Hutan	82
Gambar 4.4	Set Halaman Kerajaan Hastinapura Dan Hutan	83
Gambar 4.5	Tone Warna Yang Digunakan Dalam Video Trailer.....	85
Gambar 4.6	Storyboard ‘Pandawa Sokalima’	93

Gambar 5.1	Penerapan Metode Replacement Face Pada Karakter Yudhistira	96
Gambar 5.2	Penerapan Metode Replacement Face Pada Karakter Bima	97
Gambar 5.3	Penerapan Metode Replacement Face Pada Karakter Durna	97
Gambar 5.4	Penerapan Metode Replacement Face Pada Karakter Duryudana	97
Gambar 5.5	Penerapan Metode Replacement Face Pada Karakter Dursasana	97
Gambar 5.6	Penerapan Beberapa Adegan di Storyboard dalam Trailer	98
Gambar 5.4	Screenshot Scene dalam Trailer	99
Gambar 5.5	Dokumentasi Pameran Tugas Akhir.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri kreatif di Indonesia beberapa tahun terakhir ini mulai menampakkan sisi keberhasilannya. Dari 14 sektor dalam industri kreatif yang ada, sektor animasi merupakan sektor yang paling memiliki peluang besar saat ini, terbukti dengan semakin banyaknya studio animasi yang berkembang dari berbagai daerah di Indonesia. Tercatat 50-100 studio animasi yang ada dan jumlah ini bukan tidak mungkin masih akan meningkat dengan melihat peluang-peluang yang semakin besar dalam perindustrian tersebut¹.

Saat ini pasar animasi Indonesia masih terbuka lebar sehingga menyebabkan animasi-animasi dari luar negeri memenuhi hingga 90% dari tayangan di televisi Indonesia dan sisanya baru diisi oleh animasi lokal². Hal ini terjadi karena dari pihak stasiun televisi nasional yang masih meragukan kualitas dan cenderung bersifat resistan terhadap animasi dalam negeri³.

Dalam hal jumlah penonton, tayangan-tayangan animasi ini memiliki jumlah penonton paling banyak dari golongan usia 5-15 tahun. Bahkan, AGB Nielsen menyatakan bahwa pada tahun 2008 tentang komposisi penonton televisi berdasarkan usia, 30% penonton televisi merupakan anak-anak dengan usia 5-15 tahun⁴, yang sebagian besar merupakan *range* usia anak-anak sekolah dasar.

Pada Juni 2011 saja, AGB Nielsen mencatat adanya kenaikan jumlah penonton anak usia 5-15 tahun yang melonjak hingga 41% untuk periode April-Juni 2011. Hal ini menjadikan animasi ‘Shaun The Sheep’, ‘Ooglies’, dan ‘Upin Ipin’ masuk kedalam jajaran Top 5 Program Anak dengan populasi

¹ <http://www.kemenperin.go.id/artikel/3747/Industri-Animasi-Minta-Insentif-Fiskal>

² <http://www.antaranews.com/berita/438347/animasi-dalam-negeri-ditargetkan-isi-pasar-domestik>

³ <http://kampus.okezone.com/read/2009/06/25/277/232864/lindungi-industri-animasi-mendag-belajar-dari-china>

⁴ <http://lifestyle.okezone.com/read/2010/11/22/196/395488/search.html>

TV sebanyak 10.698.988 individu yang didata dari berbagai kota besar di Indonesia⁵.

Jenis tayangan animasi di stasiun televisi Indonesia sendiri semakin beragam dari tahun ke tahun, mulai dari 2D, 3D, hingga muncullah animasi *stop motion* ‘Shaun The Sheep’ yang berasal dari Inggris dan mulai tayang di Indonesia sejak tahun 2011. Ternyata sambutan dari anak-anak terhadap tayangan *stop motion* tersebut cukup positif. Hal ini dapat dilihat dari *rating* yang diperoleh. Newsletter AGB Nielsen bulan Juni 2011 menyatakan bahwa ‘Shaun The Sheep’ dapat menyusul animasi *slapstick* “Oscar’s Oasis” dan menduduki peringkat keempat dengan *rating* 5,6% dari rata-rata jumlah penonton sebanyak 596.000 individu yang berusia 5-14 tahun.

Di bulan berikutnya, animasi ‘Shaun The Sheep’ ini menduduki peringkat kelima dalam kategori Top 5 Program Anak, dengan *rating* sebesar 5,2% dan rata-rata jumlah penonton sebanyak 555.000 individu yang berusia 5-14 tahun⁶. Kepopuleran animasi tersebut semakin melonjak pada bulan Agustus 2011 hingga mampu merajai *rating* acara tv Indonesia sebagai Top 5 Program Anak dengan angka sebesar 4,4% dan jumlah rata-rata 2.302.000 penonton yang berusia 5 tahun keatas⁷.

Seiring dengan populernya serial animasi *stop motion*, animator Indonesia juga menciptakan sebuah serial animasi *stop motion* yang berjudul ‘Petok Si Ayam Kampung’, yang memiliki konten hampir sama seperti ‘Shaun The Sheep’ yang menayangkan tentang kehidupan hewan peliharaan dan pemiliknya.



Gambar 1.1 Petok Si Ayam Kampung
(Sumber: <http://www.dreamtoon.com>)

⁵ AGB Nielsen Newsletter, Juli 2011

⁶ AGB Nielsen Newsletter, Juni 2011

⁷ AGB Nielsen Newsletter, Agustus 2011

Saat ini, Little Krishna merupakan salah satu serial animasi dengan *score* yang cukup tinggi, yaitu 7,5/10 dari IMDB⁸. Serial tersebut mengangkat tentang konten lokal India yang disajikan melalui *genre* drama fantasi yang ditujukan kepada anak-anak usia sekolah dasar.

Selain itu, saat ini juga sedang populer tayangan serial drama mitologi yang mengangkat konten serupa, hanya saja serial tersebut mengangkat kisah Mahabharata secara keseluruhan dengan judul ‘Mahabharata’. Serial ini juga berasal dari India yang ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi swasta Indonesia.

Serial Mahabharata ini menembus 10 besar *rating* harian AGB Nielsen dan tiap hari semakin naik. Pada tanggal 20 Maret 2014 saja, serial ‘Mahabharata’ tersebut menempati *ranking* ke-4 dengan *rating* 3% dan *share* sebesar 12% berdasarkan market ALL, sedangkan pada *market* ABC, serial tersebut menempati posisi ke-5 dengan angka *rating* sebesar 2,8% dan *share* sebesar 11,3%⁹. Namun sayangnya, serial tersebut hanya ditunjukkan kepada audiens usia 16 tahun ke atas.



Gambar 1.2 Serial Drama Mitologi ‘The Return of Mahabharat’
(Sumber: <http://indiaopines.com/mahabharat-2013-tv-serial-review/>)

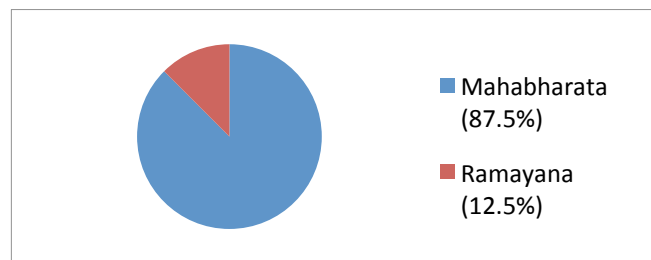
Indonesia sendiri juga memiliki kisah ‘Mahabharata’, namun konten yang ada sudah diasimilasi dan diakulturasi dengan budaya dan norma-norma

⁸ <http://www.imdb.com/title/tt1629042/>

⁹ <http://tabloidbintang.com/articles/film-tv-musik/ulasan/5271-serial-mahabharata-di-antv-tembus-5-besar-ungguli-sinetron-stripping>

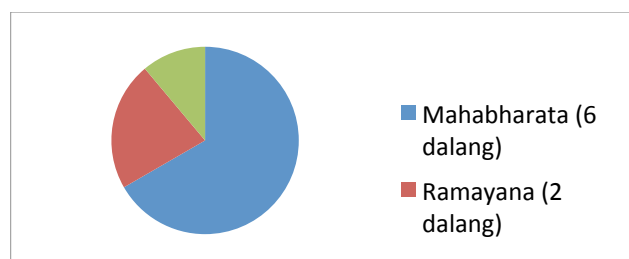
yang berlaku di masyarakat Indonesia. Di Indonesia sendiri, kisah tersebut biasanya disampaikan melalui kebudayaan wayang.

Di masyarakat kita, kisah ‘Mahabharata’ itu sendiri bisa dibilang lebih populer daripada kisah wayang lainnya. Hal ini dapat dilihat dari lebih banyaknya buku/novel/komik yang mengangkat kisah ‘Mahabharata’ dibandingkan kisah ‘Ramayana’ atau kisah wayang lainnya. Hal ini dapat dilihat pada diagram perbandingan jumlah buku yang mengangkat pewayangan yang diterbitkan oleh Penerbit Diva Press Jogjakarta berikut.



Gambar 1.3 Diagram Perbandingan Jumlah Buku Mahabharata dan Ramayana yang Diterbitkan Oleh Diva Press Jogjakarta
(Sumber: <http://www.divapress-online.com>)

Dari 24 buku yang mengangkat tema pewayangan yang diterbitkan oleh Penerbit Diva Press, 87,5% buku mengambil kisah-kisah yang termasuk dalam Mahabharata, sedangkan 12,5% lainnya membahas ‘Ramayana’¹⁰. Selain itu, kepopuleran kisah Mahabharata juga didukung oleh data berikut yang memperlihatkan banyaknya jumlah dalang yang lebih banyak memilih menyajikan kisah Mahabharata pada acara tahunan yang diselenggarakan Pepadi Jawa Timur¹¹.

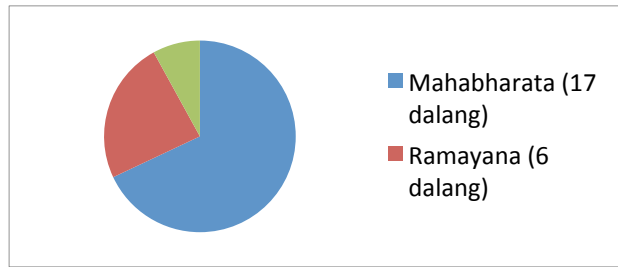


Gambar 1.4 Diagram Perbandingan Jumlah Dalang yang Membawakan Kisah Mahabharata dan Ramayana pada Pagelaran Wayang Periodik Tahun 2013 yang Digelar Oleh Pepadi Jawa Timur

(Sumber: <http://uptamanbudayajatim.blogspot.com> – blog resmi dari UPT Taman Budaya Jawa Timur)

¹⁰ <http://www.divapress-online.com>

¹¹ Depth interview dengan Ki Subiantoro pada 16 April 2014, 16.30 WIB



Gambar 1.5 Diagram Perbandingan Jumlah Dalang yang Membawakan Kisah Mahabharata dan Ramayana pada Festival Dalang Muda Se-Jawa Timur 2014 yang Digelar Oleh Pepadi Jawa Timur
(Sumber: <http://upttamanbudayajatim.blogspot.com> – blog resmi dari UPT Taman Budaya Jawa Timur)

Kepopuleran kisah ‘Mahabharata’ ini juga diperkuat oleh pernyataan Ki Subiantoro, selaku dalang dan komposer musik tradisional dan kontemporer. Kisah tersebut dinilai lebih populer daripada kisah ‘Ramayana’ ataupun kisah wayang lainnya, seperti ‘Panji’ dan kisah yang bersumber pada Kitab ‘Sotasoma’¹².

Melalui data-data di atas, dapat dikatakan bahwa animasi dengan teknik *stop motion* yang mengangkat kisah ‘Mahabharata’ berpeluang untuk diangkat menjadi sebuah tayangan anak-anak, mengingat audiens televisi dari golongan usia anak-anak sendiri meraup angka presentase yang cukup besar.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Masalah Non Desain

1. Kurangnya dukungan dari pemerintah dalam upaya pengembangan animasi dalam negeri, dari segi finansial maupun apresiasi, seperti sebuah wadah bagi karya-karya animator lokal.
2. Belum berkembangnya industri animasi di Indonesia.
3. Produksi serial animasi yang membutuhkan banyak tenaga, waktu, dan biaya.

1.2.2 Masalah Desain

1. Banyaknya konten lokal yang menarik diangkat
2. Serial yang mengangkat konten ‘Mahabharata’ tidak ada yang ditargetkan kepada audiens anak-anak

¹² Depth interview dengan Ki Subiantoro pada 16 April 2014, 16.30 WIB

3. Munculnya berbagai serial animasi dengan berbagai teknik, salah satunya *stop motion* yang saat ini sedang populer.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini fokus pada perancangan animasi *stop motion* wayang Mahabharata dengan batasan sebagai berikut:

1. Perancangan tidak mencakup penjualan dan pemasaran.
2. Perancangan tidak mencakup pembahasan karakter.
3. Cerita yang diangkat merupakan cerita wayang purwa ‘Mahabharata’, yang mengisahkan tentang masa kecil Pandawa yang sedang belajar menjadi ksatria kepada Sang Guru, Resi Durna.
4. Perancangan hanya mencakup video *trailer* dengan durasi kurang lebih 2.30.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah video *trailer* animasi *stop motion* yang mengangkat kisah wayang Mahabharata?

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Studi

Studi yang dilakukan meliputi:

1. Meliputi studi terhadap teknik animasi *stop motion*.
2. Meliputi studi terhadap teknik penggunaan *virtual set green screen*.
3. Meliputi studi terhadap karakteristik target audiens.
4. Meliputi studi terhadap konten cerita wayang Mahabharata yang sesuai dengan karakteristik target audiens.

1.5.2 Output

Penelitian difokuskan pada perancangan animasi yang akan digunakan dalam serial animasi Wayang Mahabarata.

1. Storyboard.
2. Video *trailer* serial animasi *stop motion* “Pandawa Sokalima” dengan durasi 2.30.

1.6 Tujuan Penelitian

1. Mendukung perkembangan industri animasi di Indonesia.
2. Meningkatkan kualitas animasi Indonesia.
3. Mengembangkan teknik animasi yang baru di dunia animasi dalam negeri.
4. Meningkatkan rasa cinta terhadap budaya lokal Indonesia.
5. Sebagai media hiburan masyarakat.

1.7 Manfaat Penelitian

1.7.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan animasi *stop motion* ataupun tayangan untuk target audiens.
2. Dapat menambah wawasan target audiens tentang konten ‘Mahabharata’

1.7.2 Manfaat Praktis

1. Dapat membantu mengenalkan dan melestarikan wayang kepada masyarakat luas.
2. Bagi pelaku akademis, sebagai acuan dalam menambah wawasan siswa tentang perancangan film animasi *stop motion*.
3. Bagi anak-anak, melalui cerita yang menyuguhkan nilai moral dan sebagai inspirasi serta panutan dalam kehidupan sehari-hari.

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan berdasarkan sistematika yang mengarah pada konsep dasar dengan penjelasan sebagai berikut :

Bab 1. Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang permasalahan perancangan animasi untuk serial animasi Wayang Mahabarata, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan, serta manfaat penelitian yang dilakukan dalam perancangan tersebut.

Bab 2. Tinjauan Pustaka

Membahas landasan teori dan juga eksisting yang akan membantu dalam membangun konten cerita dan proses

perancangan animasi *stop motion*, baik karya dari luar maupun dalam negeri sebagai dasar untuk menciptakan animasi *stop motion* yang lebih menarik.

Bab 3. Metode Penelitian

Membahas tentang teknik pengumpulan data, pengambilan sampel, jenis dan sumber data, serta analisis data.

Bab 4. Konsep Desain

Membahas tentang konsep yang menjadi acuan setiap output desain secara keseluruhan, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam menyusun perancangan desain karakter animasi ini.

Bab 5. Implementasi Desain

Membahas apa yang sudah diperoleh setelah melakukan proses perancangan animasi *stop motion* cerita wayang Mahabarata secara keseluruhan. Proses pun akan menghasilkan kesimpulan yang nantinya diharapkan dapat berguna untuk yang membaca proses perancangan ini.

Bab 6. Kesimpulan dan Saran

Membahas apa yang sudah diperoleh setelah melakukan proses perancangan animasi Wayang Mahabarata secara keseluruhan proses pun akan menghasilkan kesimpulan yang nantinya diharapkan dapat berguna untuk yang membaca proses perancangan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Animasi *Stop Motion*

Animasi *stop motion* merupakan sebuah teknik animasi yang dibuat dengan cara memanipulasi obyek/model agar bergerak dengan sendirinya¹³. Model tersebut digerakkan sedikit demi sedikit (*per frame*) hingga dia menghasilkan sebuah gerakan yang halus dan tiap *frame* tersebut difoto sehingga menghasilkan sebuah gambar tiap *frame*. Setelah semua adegan selesai, barulah gambar-gambar tersebut digabungkan agar menjadi sederet adegan animasi yang runtut menggunakan *software*. Di masa modern ini, banyak *software* yang telah diciptakan untuk mendukung perkembangan animasi *stop motion* ini, seperti Dragonframe, Monkey Jam, Framethief, atau Stopmotion Pro.

Model yang biasanya digunakan adalah sebuah boneka yang pada umumnya terbuat dari plastisin atau *clay* yang didalamnya menggunakan *armature*, yang berfungsi sebagai tulang agar boneka tersebut mudah digerakkan. Tidak semua model yang digunakan adalah boneka, bisa juga manusia sendiri, atau benda-benda yang digunakan sehari-hari. Dalam artian apapun dapat digunakan sebagai model dalam animasi *stop motion*.

Animasi *stop motion* sebenarnya sudah ada sejak awal tahun 1900, dengan film tertua adalah ‘The Automatic Company’ (1912) dan ‘Bewitched Matches’ (1913)¹⁴. Namun, sebuah sumber lainnya menyebutkan bahwa film *stop motion* pertama adalah ‘The Humpty Dumpty Circus’ (1898) dan ‘Fun in The Bakery Shop’ (1902).¹⁵

¹³ https://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Stop_motion.html

¹⁴ Ken A. Priebe, 2011, The Advanced Art of Stop-Motion Animation, Course Technology PTR, Boston, hlmn. 1

¹⁵ <http://www.stopmotioncentral.com/articles-5.html>

Film animasi *stop motion* pertama yang menggunakan *clay* adalah ‘Modelling Extraordinary’ di tahun 1912, hingga pada 1916, animator pertama muncul, Helena Smith Dayton, yang juga mulai menggunakan *clay*. Film pertamanya tersebut merupakan sebuah adaptasi dari Romeo and Juliet karya William Shakespeare, yang akhirnya diluncurkan satu tahun kemudian.

Pada tahun 1960-an, animasi *stop motion* semakin berkembang pesat. Eliot Noyes Jr. menciptakan sebuah animasi *stop motion* tanpa menggunakan *clay*. Dia menggunakan media pasir yang ditaburkan ke atas kaca dan dia menciptakan film musikal animasinya, ‘Sandman’ (1975). Tahun 1977, Will Vinton membuat sebuah dokumenter yang menampilkan proses bagaimana dia membuat animasi dengan gayanya, yang kemudian *didubbing*, berjudul ‘Claymation’.

Iklan yang saat itu sangat terkenal, dengan menggunakan teknik animasi *stop motion* adalah iklan televisi milik Volkswagen yang bertajuk ‘Alien’s King Kong’. Hadir pula film ‘The Nightmare Before Christmas’ (1993) yang disutradarai Henry Selick dan diproduksi oleh Tim Burton, yang akhirnya menjadi sangat terkenal.

Di awal abad 21, Adam Elliot, seorang animator asal Australia meluncurkan karyanya yang berjudul ‘Harvie Krumpet’ (2003) yang hanya berdurasi 22 menit 7 detik. Film ini memenangkan Academy Award untuk Animated Short Film dan juga penghargaan lainnya dari Australian Film Institut sebagai Best Short Animation. Kemudian, karakter Wallace dan Gromit karya Nick Park yang memenangkan Academy Award sebagai Best Animated Feature dalam filmnya ‘Wallace & Gromit: The Curse of The Were-Rabbit’ (2005). Selanjutnya, Laika memproduksi ‘Coraline’ (2009) mendapat sambutan yang cukup bagus di masyarakat, yang kemudian disusul dengan diluncurkannya ‘Mary & Max’ karya Adam Elliot di akhir tahun yang sama.

Tahun 2012, ‘ParaNorman’ karya Laika muncul, sebagai film animasi *stop motion* pertama yang menggunakan printer 3D berwarna.

Semakin banyak film-film animasi yang menggunakan teknik animasi. Yang sekarang dalam masa pengerjaannya adalah 'The Boxtrolls' karya Laika, yang akan diluncurkan pada September tahun 2014.

A. Tahap Perancangan Animasi *Stop motion*

1. Proses Pra-Produksi

a. Konsep

Konsep merupakan satu elemen yang amat penting. konsep itu sendiri merupakan fondasi berjalannya sebuah serial animasi, sehingga bila fondasi ini sendiri tidak berdiri kokoh, maka proses selanjutnya tidak akan bisa dijalankan. Konsep haruslah kuat dan memiliki daya tarik tersendiri bagi audiens.

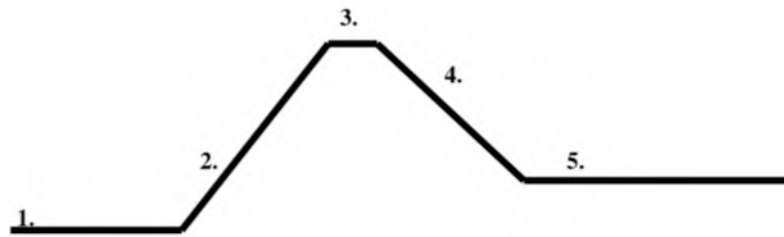
b. *Storyline*

Dalam menentukan sebuah cerita, dibutuhkan beberapa elemen guna membantu mengembangkan inti cerita tersebut. Sebelumnya, dibutuhkan referensi dalam menentukan karakter seperti apa yang akan digunakan, kostum, gaya arsitektur untuk menentukan *setting*, lansekap, juga properti.

Setiap serial memiliki plot atau alur cerita di mana sehingga terjadi interaksi antar karakter yang diciptakan dengan menciptakan permasalahan, namun untuk cerita anak-anak, lebih baik masalah yang ditimbulkan tidak begitu berat sehingga mereka masih bisa tetap memahami cerita ini. Dengan adanya masalah, karakter dibuat berjuang untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan usaha-usahanya sehingga dalam penyelesaian masalah ada pelajaran yang dapat dipetik.

Selain itu, pemecahan masalah juga seharusnya melewati tahap-tahap dramatis titik klimaks agar terjadi ketegangan sebelum masalah terselesaikan dan cerita tersebut selesai. Banyak cerita yang bahkan memunculkan berbagai

konflik dengan penyelesaian yang beragam. Dalam sebuah cerita plot yang disusun seperti diagram berikut:



Gambar 2.1 Diagram Alur Dalam Cerita

Pada poin 1 disebut eksposisi atau pengenalan. Di sini setting dan karakter baru diperkenalkan. Poin 2 adalah pengenalan masalah, di mana sudah mulai terjadi hal-hal yang membangun konflik. Di sini peran tokoh antagonis dan protagonis mulai menunjukkan konflik. Hingga terjadilah klimaks pada poin 3, yang menjadi bagian penting dalam sebuah cerita. Pada posisi ini, konflik yang dibangun sudah pada posisi puncaknya. Kemudian, ketegangan menurun dimana konflik hampir menemukan titik penyelesaiannya pada poin 4. Pada poin 5, konflik akhirnya dapat diselesaikan.

Dalam membuat storyline harus menggunakan kelima poin tersebut. Untuk kisah yang lebih menegangkan lagi, dapat diberikan adegan *twisted-plot*, kisah dimana audiens tidak menyangka akan terjadi adegan tersebut. Penulisan cerita juga membutuhkan alur, apakah alur maju, mundur, ataupun campuran, tergantung kebutuhan.

c. Penokohan dan Desain Karakter

Menurut Nurgiantoro (2005:165), istilah tokoh merujuk pada pelaku cerita. Watak, perwatakan, dan karakter menunjukkan sifat dan sikap para tokoh dan lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh.¹⁶

¹⁶ Burhan Nurgiyanto, 2005, Teori Pengkajian Fiksi, UGM Press, Yogyakarta, hlmn. 165

Dalam sebuah cerita itu sendiri tokoh terbagi dalam beberapa fungsi, dimana ada tokoh utama dan bawahan atau sampingan. Pada tokoh utama pun terbagi dalam dua jenis, ada tokoh protagonis, dimana merupakan tokoh dengan sifat-sifat yang positif; ada pula tokoh antagonis yang merupakan tokoh dengan watak yang negatif. Kedua tokoh ini harus benar-benar memiliki sifat yang kuat sehingga dapat mengendalikan jalannya cerita.

Tokoh sampingan itu sendiri merupakan tokoh pendukung yang membantu tokoh utama, dan dibedakan dalam tiga jenis. Pertama, tokoh andalan, yang merupakan tokoh pendukung yang dipercaya oleh tokoh utama, protagonist maupun antagonis. Kedua, tokoh tambahan, dimana tokoh tersebut hanya memiliki peran sedikit dalam cerita. Kemudian, tokoh lataran, yang berfungsi hanya sebagai bagian dari latar cerita saja.

Setelah penokohan karakter dalam cerita ditetapkan, langkah selanjutnya adalah desain karakter. Desain karakter dibuat berdasarkan penokohan yang sudah ditetapkan, Warna, ekspresi, kostum, dan penampilan fisik dari berbagai sudut pandang dibuat berdasarkan sifat yang sudah dibuat.

Dapat dilihat perbedaan desain karakter dengan kepribadian yang berbeda pada dua tokoh dalam film animasi *stop motion* 'ParaNorman' (2012). Alvin merupakan sosok antagonis yang selalu mem-bully teman-temannya yang dianggapnya aneh, termasuk Norman yang seorang *introvert*.



Gambar 2.2 Perbedaan Desain Karakter pada Tokoh Alvin dan Norman dalam Film ParaNorman.

(Sumber: <http://www.universalpicturesinternational.com/intl/paranorman/intl/nz/characters/>)

Tokoh Alvin yang merupakan sosok antagonis digambarkan dengan ekspresi wajah yang sinis dan sombong. Dengan penambahan atribut rantai dompet, gelang, serta anting di kedua telinganya membuat tokoh Alvin, yang notabene berusia 15 tahun dan masih duduk di kelas 6 sekolah dasar terlihat nakal dan jahat. Sedangkan Norman, yang merupakan tokoh protagonis, hanya digambarkan dengan kostum yang sederhana tanpa atribut yang mencolok. Ekspresi wajahnya dibuat sayu dan selalu murung karena dia tidak memiliki teman.

Dalam animasi *stop motion*, studi untuk karakter juga berlanjut kepada studi material yang akan digunakan untuk badan, kostum, dan atribut untuk proses eksekusi.

d. Beat Board, Storyboard dan Animatic Storyboard

Sebelum membuat storyboard yang sesungguhnya, dibutuhkan *beat board* yang mengilustrasikan tiap adegan dalam cerita. Dalam *beat board* tidak mengandung informasi-informasi seperti yang tercantum dalam *storyboard*, lebih menyerupai ilustrasi dengan penggambaran adegan yang detail dan tidak semua adegan diilustrasikan. Selain untuk mempermudah dalam proses pembuatan *storyboard*, biasanya

beat board digunakan oleh sutradara untuk melakukan proses *pitching* kepada dewan eksekutif, investor, maupun para kru.



Gambar 2.3 *Beat Board* Film Paranorman Oleh Edward Juan
(Sumber: <http://livlily.blogspot.com/2012/12/paranorman-2012-color-scripts.html>)

Storyboard merupakan sebuah visualisasi bagaimana ceritamu akan dianimasikan, berbentuk sketsa gambar seperti komik, sehingga mendapat gambaran bagaimana animasi ini akan dijalankan. Visualisasi tersebut mengambil dari sudut-sudut kamera yang akan digunakan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah jalannya proses animasi. Setiap aspek dalam tiap adegan harus digambarkan secara jelas karena *storyboard* digunakan oleh semua kru film, mulai dari sutradara hingga *visual effect* dan mereka harus mengerti dan sejalan dengan pemikiran pembuat cerita ini.



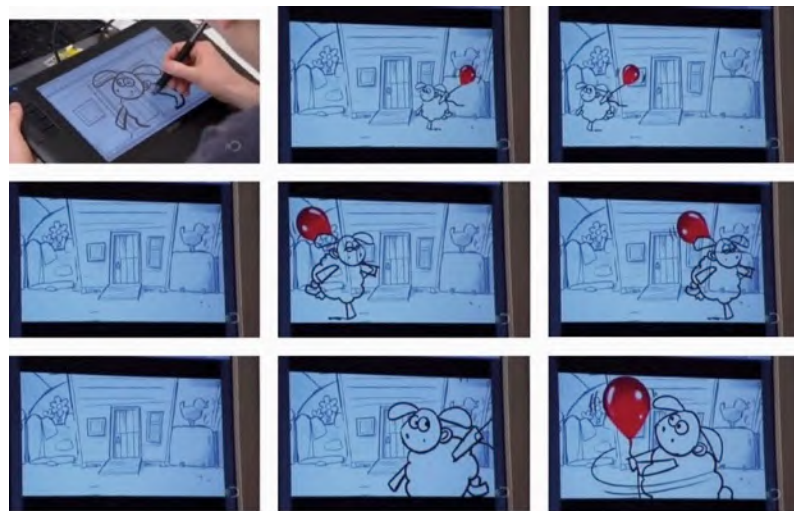
Gambar 2.4 *Storyboard* Film Animasi Paranorman Oleh Matt Jones
(Sumber: <http://demongirl99.tumblr.com/post/79093743373/bronze-wool-paranorman-storyboard-by-matt-jones>)

Dalam *storyboard* tersebut, disebutkan pula apa saja yang dibutuhkan dalam adegan, seperti set, properti,

background, skema pencahayaan, serta letak kamera seperti apa yang diinginkan. Tata letak properti dan karakter dalam *frame*, bagaimana dia bergerak, dan tentu saja seberapa lama adegan ini akan berlangsung, sehingga *storyboard* merupakan elemen yang penting dalam pembuatan film ini.

Bila *storyboard* yang dibuat sudah seperti yang diinginkan, ilustrasi-ilustrasi tersebut dianimasikan secara digital dengan menggabungkan suara serta *backsound* sementara. Animasi yang dibuat tersebut tidak perlu sehalus film animasi pada umumnya karena ini hanya merupakan ‘*template*’ set film untuk durasi yang sebenarnya. Proses ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana adegan tersebut dapat berlangsung. Kontinuiti juga harus terlihat jelas dalam *animatic storyboard*, kapan karakter akan keluar atau masuk *frame*.

Meskipun pembuatan *animatic storyboard* sudah benar, *storyboard* tetap dapat diubah kembali untuk menciptakan gerakan yang lebih halus¹⁷.



Gambar 2.5 Screenshot *Animatic Storyboard* Serial Animasi Timmy Time
(Sumber: Discovery Channel)

¹⁷ Francis Glebas, 2009, *Directing The Story*, Focal Press, Burlington, hlmn. 49

f. *Refinement dan Pitching*

Proses selanjutnya adalah proses perbaikan atau *refinement*. *Animatic storyboard* diperlihatkan kepada audiens dan mereka diharapkan dapat mengerti konteks dalam cerita tersebut. Pada tahap ini, susunan adegan masih dapat diubah agar bisa mendapatkan *mood/suasana* yang diinginkan sehingga hal ini mempengaruhi perubahan pada *storyboard*.

Perbaikan *storyboard* dapat terjadi berulang kali. Setelah *storyboard* dirasa sudah baik, dilanjutkan pada proses *pitching*, dimana *storyboard* dipresentasikan dengan menampilkan dialog dan secara jelas mendeskripsikan gerakan apa saja yang ada dalam adegan itu. Proses *pitching* tersebut harus sesuai dengan waktu atau durasi yang sebenarnya. Dalam hal ini, sutradara dan produser harus memiliki kemampuan untuk memilah adegan yang runtut dan bagus untuk ditampilkan kepada audiens.¹⁸

g. *Desain Set dan Properti*

Set terdiri dari miniatur ‘dunia’ dimana karakter akan difilmkan. Setiap set harus memiliki pondasi atau dasar masing-masing agar dapat dengan mudah dipindah saat sedang tidak digunakan syuting. Dasar set itu sendiri harus kuat dan solid sehingga tidak mudah goyah apabila tidak sengaja tersenggol. Bahan yang digunakan biasanya kayu atau tripleks.

Selain itu, hal yang perlu diperhatikan adalah luasnya area di sekitar set untuk penempatan kamera dan lighting serta untuk animator menganimasikan karakter. Hal ini bertujuan untuk menghindari tersenggolnya karakter, set, ataupun properti dalam film.

¹⁸ Francis Glebas, 2009, *Directing The Story*, Focal Press, Burlington, hlmn. 49

Menurut Peter Lord, luas untuk set dengan suasana indoor berukuran minimal 1,2 m x 1,2 m, dengan penataan set paling sederhana yang terdiri dari dua dinding sisi kanan kiri serta dinding untuk *background* yang menggunakan *Styrofoam* atau karton tebal.

Pembuatan properti ataupun furnitur juga tidak harus detail untuk mendukung set dalam film, yang penting sesuai dengan konsep yang diusung. Untuk menghemat waktu, bisa dengan membeli miniatur atau mainan yang sesuai dengan ukuran karakter dan properti lainnya. Untuk pembuatan properti secara *handmade*, bisa menggunakan bahan kayu balsa. Jenis kayu ini memiliki tekstur yang lembut dan ringan. Biasanya digunakan dalam pembuatan aeromodeling, kebutuhan komposit industri, sedangkan kayu balsa *heavy* digunakan sebagai pengganti kayu keras karena harganya lebih murah.

Dalam pembuatan properti, perlu diperhatikan perbandingan skala dengan karakter. Seperti untuk penggunaan pada set yang lebih besar, properti yang dibuat pun mengikuti skala set dan karakter yang lebih besar pula. Misalnya, properti furnitur. Dengan set dan karakter skala besar, furniture yang dibuat pun harus lebih kuat dan *solid*.

Penataan serta bahan yang digunakan untuk set *indoor* dan *outdoor* biasanya agak berbeda. Seperti pada film Wallace and Gromit, set *indoor* dibangun dengan tiga dinding dengan struktur dasar yang sama, namun dengan furnitur dan dekorasi yang lebih terperinci. Struktur set yang digunakan pada set ruang konvensional tidak menggunakan kaki-kaki meja (*free-standing table*), sehingga harus kuat dan solid, serta tidak dipengaruhi oleh temperatur dan atmosfer.

Dinding ruangan tetap terbuat dari tripleks, sedangkan lantai biasanya menggunakan baja berlubang

sehingga kuat dan tidak mudah melengkung, tapi cukup tipis untuk menempelkan magnet dibawah baja guna membuat karakter dapat berdiri sempurna. Dekorasi lainnya mengikuti apa yang ada dalam ruang konvensional pada umumnya, seperti karpet ataupun *floorboard*, dan lain-lain. Furnitur yang digunakan bersifat bongkar pasang agar mudah dipindahkan.

Sedangkan untuk set *outdoor*, area yang dibutuhkan lebih luas dan pastinya memiliki layer-layer yang berbeda dari depan hingga *background*. Pada film *Wat's Pig*, set *outdoor* dibangun dalam tiga layer berbeda dan dilintasi track lari. Layer pertama merupakan *foreground* dengan lebar 2,4 meter untuk si karakter berdiri. Dibentuk dari dataran dan semakin naik ke atas untuk mendapatkan perspektif perbukitan.

Di antara layer pertama dan kedua, diberi celah yang tidak diisi apa-apa hanya untuk memberi kesan perspektif set yang luas. Layer kedua merupakan bukit dengan lebar 60 cm. Untuk layer ketiga, masih berbentuk bukit dengan sebuah kastil bertengger di atasnya. Bukit pada layer ketiga dibuat lebih tinggi untuk kesan letak yang lebih jauh di belakang. Setelah ketiga layer tersebut, barulah latar belakang langit dipasang. *Background* langit dicat sendiri dengan gaya yang lebih grafis daripada langit realis karena lebih sesuai dengan konteks dunia film *Wat's Pig*, yaitu dunia fable medieval.

Untuk properti kecil-kecil, perlu diperhatikan skala ratio antara ukuran properti dan tangan karakter karena biasanya tangan karakter tidak selalu dibuat proporsional. Biasanya lebih besar untuk mempermudah proses animasi. Kadang dibuat dua properti, ukuran yang lebih besar untuk kebutuhan *close-up* dan ukuran yang lebih kecil untuk *shot* lebih jauh.

Properti kecil ini sendiri membutuhkan bahan yang lebih *solid* dibanding hanya menggunakan *clay* standar modeling, seperti *clay* yang bersifat lebih keras agar bisa diukir dan dipanggang sehingga menjadi lebih *solid*. Proses perwarnaan biasanya diwarnai secara manual.

Untuk kelengkapan yang berkibar jika tertiup angin, seperti pakaian atau *apron*, bisa menggunakan lateks, namun perlu membuat cetakan dari bahan plester atau silikon. Kemudian diisi dengan lateks dan kawat yang berfungsi untuk menahan posisi tekstil saat dalam proses penganimasian.

Beberapa properti lainnya membutuhkan bahan lain sesuai dengan fungsi properti tersebut, seperti sepatu untuk karakter. Bahan yang tepat untuk digunakan adalah resin. Sama seperti pembuatan properti yang berfungsi sebagai kain, dibutuhkan cetakan yang terbuat dari silikon, kemudian diisi dengan resin dan akhirnya menjadi keras. Pemilihan bahan resin ini dikarenakan sepatu dipasangkan pada karakter sehingga untuk menopang berat karakter, dibutuhkan bahan yang keras dan *solid* agar tidak berubah bentuk, selain itu dapat membantu karakter berdiri dengan sempurna.

Selain bahan di atas, dapat pula menggunakan bahan-bahan keperluan sehari-hari. Seperti pada penggunaan bahan *aluminium foil* untuk membentuk koran atau buku. *Foil* itu sendiri bersifat kaku sehingga dapat membantu menahan posisi kertas.

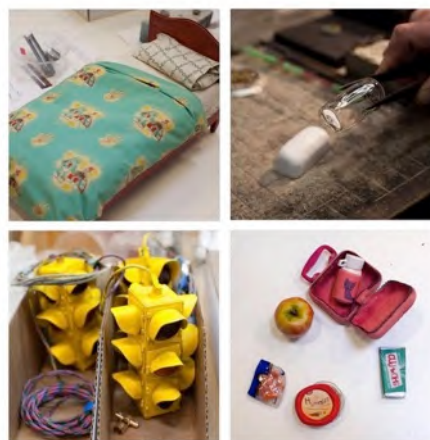
Dalam membicarakan set dan properti, tidak bisa lepas dari pembuatan *special effect* secara manual. Paling sederhana adalah dengan mengandalkan kamera, yaitu dengan memaksimalkan fungsi dari *filter* itu sendiri, namun untuk mendapatkan hasil yang maksimal, kembali lagi ke pentingnya pencahayaan.

Efek yang agak sulit diatur adalah elemen air. Untuk *flat-water*, seperti danau atau genangan air, bisa dengan menggunakan lembaran akrilik (Perspex) yang diwarnai sesuai kebutuhan lalu tambahkan efek riak air menggunakan cairan yang bersifat kental seperti gel rambut atau hampir seperti lem yang transparan.

Efek visual selanjutnya adalah *blue screen*. Efek ini digunakan ketika membutuhkan karakter berada dalam *live-action background*. Pengambilan gambar *foreground action* (karakter) menggunakan *blue screen* yang kemudian diedit dan diganti dengan *background* yang sesuai. Bisa ditambahkan pula beberapa efek CGI agar lebih menyatu. Dalam pembuatan efek visual ini, harus diperhatikan pencahayaan serta *angle* kamera agar *background* dan *live-action* bisa harmoni.



Gambar 2.6 Screenshot Gaya Rumah Norman dalam Film 'Paranorman'.
(Sumber: Film Animasi *Stop Motion Paranorman*)



Gambar 2.7 Properti yang Digunakan dalam Film 'Paranorman'
(Sumber: [Http://Www.Instagram.Com/Paranorman](http://www.instagram.com/Paranorman))

Selain menggunakan teknik di atas, set atau *environment* juga dapat dibangun dengan menggunakan teknik *paper-mache*.

Paper mache ini sendiri merupakan teknik yang sangat mudah dipraktikkan. Biasanya digunakan dalam bidang *sculpture*.

Bahan yang dibutuhkan juga sangat sederhana, seperti kertas, air, dan tepung terigu. Tepung terigu ini sendiri berfungsi sebagai lem. Ada banyak teknik pula dalam pembuatan *paper-mache*, namun yang paling kuat adalah pasta air dan tepung¹⁹.



Gambar 2.8 Lem untuk *Paper Mache* yang Dibuat dari Tepung dan Air
(Sumber: <http://www.ultimatepapermache.com/paper-mache-recipes>)

Seperti pembuatan kue, langkah pertama yang dilakukan adalah menuang tepung ke sebuah wadah sesuai dengan kebutuhan. Kemudian, sedikit demi sedikit air dituangkan ke tepung tersebut sembari diaduk secara perlahan hingga menjadi seperti adonan kue. Kekentalan adonan disesuaikan dengan kebutuhan, namun yang menjadi penguat set itu sendiri adalah tepung, bukan air sehingga tepung harus jauh lebih banyak dibanding air.

Setelah ‘lem’ buatan sendiri ini sudah siap, yang perlu disiapkan selanjutnya adalah kerangka. Bahan yang digunakan pun tidak harus kayu, bisa juga koran yang dilipat-lipat hingga membentuk obyek yang diinginkan. Bisa juga

¹⁹ <http://www.ultimatepapermache.com/paper-mache-recipes>

dengan bantuan selotip kertas agar koran tersebut tetap pada tempatnya. Seperti misalnya, membuat sebuah pohon, bisa menggunakan botol sebagai kerangka, dengan menambahkan koran untuk membentuk akar dan tangkainya.



Gambar 2.9 Sobekan Koran Sebagai Layer pada Properti
(Sumber: <http://www.wikihow.com/Create-Papier-M%C3%A2ch%C3%A9>)

Setelah kerangka siap, barulah koran yang sudah disobek-sobek bisa ditempelkan pada kerangka dengan cara dicelupkan ke dalam ‘lem’ tepung terlebih dahulu, baru kemudian dapat ditempelkan pada kerangka. Ketebalan layer, bentuk, dan tekstur, disesuaikan dengan kebutuhan.

Yang perlu diperhatikan adalah saat pengaplikasian *paper mache* pada kerangka set. Tiap layer harus kering agar tidak mudah jamur. Pengeringan ini, bisa dibantu dengan cahaya matahari, *hairdryer*, ataupun dipanggang dengan oven agar menjadi *solid* dan kuat.



Gambar 2.10 Salah Satu Karya dengan Teknik *Paper Mache*
(Sumber: <http://www.ultimatepapermache.com/extended-tutorials>)

Pewarnaan bisa dilakukan dekan piloks, *airbrush*, atau mengecat manual dengan cat akrilik.

2. Produksi

Setelah tahap persiapan atau pra-produksi selesai, maka didapatkan *storyboard*, modeling karakter, properti, dan set. Kemudian dipersiapkan *stage* dengan mengkomposisikan kamera serta pencahayaan seperti yang telah dirumuskan dalam *storyboard*.

a. *Green Screen* dan Pencahayaan

Proses produksi dengan menggunakan *virtual set*, terdiri dari tiga elemen penting, *foreground*, *background* berwarna, dan *background* utama dimana subyek akan dipasangkan.

Pemilihan warna screen juga disesuaikan dengan kebutuhan. Kebanyakan proses *virtual set* menggunakan *background* berwarna hijau karena warna hijau merupakan warna paling terang di antar warna RGB (*Red, Green, Blue*), selain itu dalam video HD, warna hijau memiliki sampel paling banyak dibanding merah dan biru, sehingga mampu memberi data lebih banyak dan menghasilkan *noise* paling sedikit.

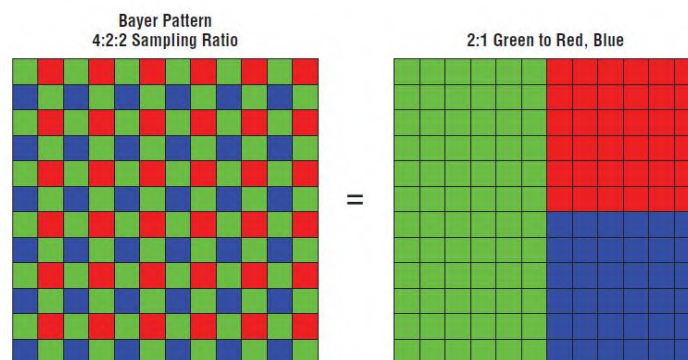


Figure 2.1 The Bayer Pattern layout of a 4:2:2 sensor

Gambar 2.11 *The Bayer Pattern Layout* dari Sensor 4:2:2
(Sumber: *The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques* oleh Jeff Foster, 2010)

Warna hijau juga lebih mudah untuk diterangi dengan cahaya *tungsten (artificial)* dan membutuhkan paling sedikit cahaya untuk mendapatkan penerangan sepenuhnya, yang mengakibatkan biaya produksi untuk pencahayaan dan setup semakin rendah. Selain itu, kemungkinan kecil warna hijau mampu merusak *skin tone*, kostum, dan warna mata dalam video yang diproduksi dibandingkan dengan warna biru.

Tentu saja ada pengecualian dimana subyek memakai pakaian berwarna hijau atau dibutuhkan warna hijau untuk dedaunan pada *foreground* yang digunakan.

Jonathan Erland, seorang artis visual efek, membangun panggung The Esmeralda yang menggunakan kedalaman cukup besar dan detail agar kamera dapat menyesuaikan untuk percobaan dan perbandingan yang akurat. *Background* pada panggung tersebut ditata sejauh lima belas kaki di belakang *background* yang dapat berganti warna dengan pencahayaan penuh.

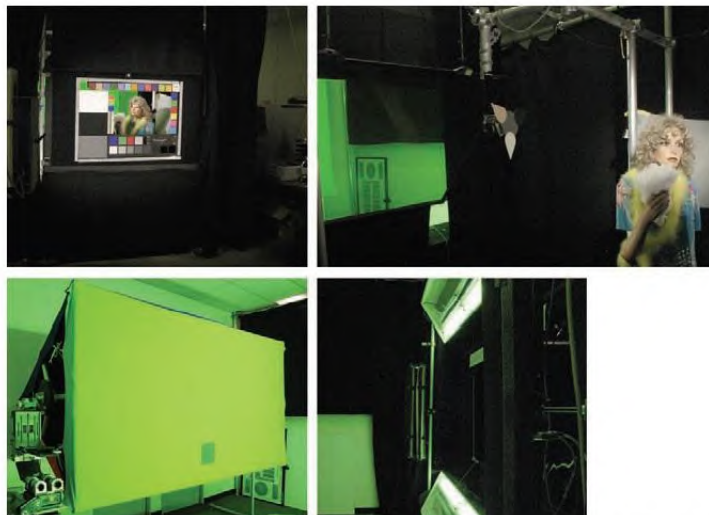


Figure 2.5 The Esmeralda stage consists of a flat-faced frame with the mannequin and props separately lit behind it and the filtered background and color-matched lights approximately 15 feet behind the subject.

Gambar 2.12 Penataan *Set Green Screen* The Esmeralda Oleh Jonathan Erland.

(Sumber: The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques oleh Jeff Foster, 2010)

Chroma key sendiri telah berevolusi agar proses pengeditan semakin sederhana dan tetap bagus. Proses pengeditan ini megacu pada penggantian piksel warna yang ada pada video. Ketika mengganti warna hijau dari *background* pada *layer image*, *keyer* akan mendeteksi warna hijau dan mengubahnya menjadi transparan sehingga gambar atau *footage* yang dijadikan *background* akan terlihat seketika.

Kadang, proses tersebut juga bisa ‘tumpah’ atau ‘bocor’ pada tepian subyek yang mengakibatkan adanya bagian dari subyek yang tidak seharusnya menjadi transparan. Kebanyakan *keyer* meminimalisasi hal tersebut dengan sedikit memperluas range warna dan menekan tepian subyek guna menghilangkan tepian yang masih berwarna hijau.

Yang harus diperhatikan dalam menata *shooting* dengan menggunakan *green screen* adalah material yang digunakan serta *lighting* terhadap *background* dan subyek *foreground*, termasuk bagaimana penataan letak elemen-elemen tersebut satu sama lain. Penataan elemen yang tepat sangat membantu sekali saat proses *editing*.

Usahakan tidak ada bayangan pada *green screen* karena akan menyusahkan saat proses *editing*. Kalau perlu, tambahkan elemen *lighting*.

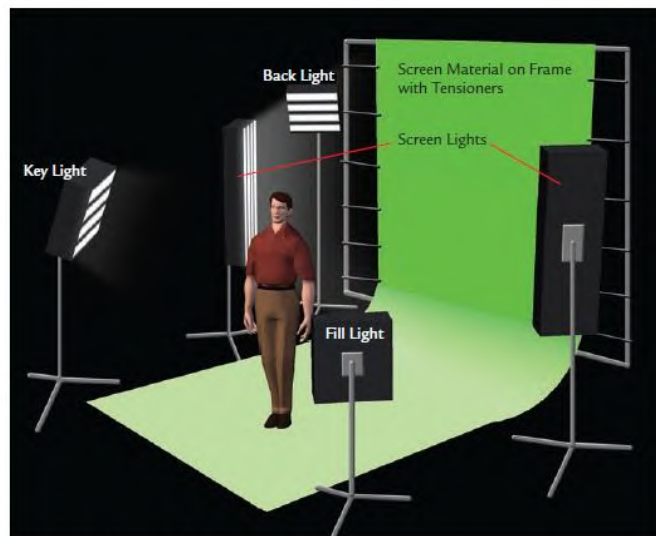


Figure 3.1 A typical, basic green screen setup

Gambar 2.13 Penataan *Set Green Screen* Secara Umum.
(Sumber: The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques oleh Jeff Foster, 2010)

Pencahayaan juga digunakan untuk mengurangi bayangan yang terbentuk pada latar belakang *green screen*. Selain itu, untuk mengurangi bayangan tersebut, posisikan subyek agak jauh dari latar belakang *green screen* untuk menghindari adanya cahaya yang ‘bocor’. Beberapa penataan juga menggunakan lampu berwarna hijau untuk mengatur *color-temperature* dari *screen* tersebut juga mengatur cahaya yang dibutuhkan untuk menerangi *backdrop*.

Pencahayaan utama yang digunakan adalah *key light*, *fill light*, dan *back light*. *Model light* digunakan untuk menerangi subyeknya. Pencahayaan ini biasanya digunakan dalam *photography* atau *video interview*.

Key light berfungsi sebagai penerang utama dimana cahaya ini langsung menerangi karakter. Letak cahaya juga perlu dipertimbangkan. Seperti misalnya untuk scene di luar ruangan pada siang hari, pencahayaan yang digunakan tentu saja disesuaikan dengan seberapa banyak intensitas cahaya agar terlihat senatural mungkin. Peletakkan lampu juga disamakan dengan letak matahari yang berada agak jauh di

atas agar cahaya yang tertangkap tidak terlalu kuat pada karakter.

Fill light berfungsi sebagai cahaya pengisi dalam scene, yang mana posisi dan intensitas cahayanya memberikan ilusi pada ambient light pada scene. Penggunaan untuk *scene outdoor* dibutuhkan lebih banyak cahaya untuk mengisi area gelap/bayangan. Penyesuaian *color temperature* juga sama pentingnya pada *fill light*.

Back light biasanya digunakan untuk *studio setting*. Pencahayaan ini menciptakan *halo effect* pada rambut si subyek. Hal ini memberi definition lebih dari background tapi tidak cukup bagus saat *dicomposite* dalam scene *background* dimana kamu butuh untuk menyamakan cahayanya. Oleh karena itu, dibutuhkan *fill light* untuk menyamakan intensitas cahaya.

Untuk pemilihan material tergantung pada proyek yang sedang dikerjakan, dilihat dari skala, lokasi yang digunakan, metode *keying* yang akan digunakan juga, dan pastinya budget yang dimiliki. Untuk proyek skala besar, seperti motion-picture, biasanya set green screen dibangun dengan mengecat tembok serta lantainya, sebaliknya, untuk proyek yang tidak begitu besar, seperti *interview* atau proyek video kecil-kecilan, set *green screen* yang dibangun hanya menggunakan *pop-up green screen* atau bahan berwarna hijau yang ditempelkan ke papan atau *frame* kayu dengan pencahayaan *portable*, yang penting mampu memberi penerangan pada scene dan tidak menghasilkan bayangan yang kemudian akan menyusahkan pada proses *editing*.

b. Digital Cinematography

Sebenarnya teknis videografi hampir sama dengan membuat film pada umumnya, bedanya hanya terletak pada objek yang digerakkan. Membuat animasi *stop motion* tidak

hanya membutuhkan sebuah gambar, melainkan serangkaian gambar yang akan digabungkan bersama untuk menciptakan sebuah animasi.

Pada umumnya, kamera yang digunakan dalam pembuatan film animasi *stop motion* adalah kamera DSLR, hal ini dikarenakan kamera DSLR dapat menghasilkan kualitas gambar yang bagus. Selain itu, DSLR juga dapat dioperasikan secara manual sehingga pengaturan cahaya yang dibutuhkan dalam proses pengambilan gambar *stop motion* juga dapat diatur sesuai yang diinginkan.

Pengambilan gambar biasanya dilakukan dengan menyambungkan kamera dengan perangkat komputer atau laptop, karena gambar yang akan diambil untuk membuat film animasi *stop motion* tidak hanya ratusan gambar, bahkan ribuan. Penggunaan *memory card* dianggap kurang efisien. maka kamera disambungkan ke perangkat seperti komputer atau laptop sehingga gambar langsung tersimpan ke dalam komputer dalam format JPEG atau RAW.

Dengan menggunakan kamera DSLR, banyak kelebihan yang didapatkan karena pengaturan kamera dapat dilakukan secara manual sehingga dapat disesuaikan kebutuhan. Pengaturan-pengaturan ini biasanya termasuk ISO, *aperture* dan *shutter speed*, *depth of field*, *white balance*,

Pengaturan ISO lebih baik tidak terlalu tinggi karena dapat menimbulkan *noise* sehingga mengurangi kualitas visual gambar. Biasanya dalam pengambilan gambar animasi *stop motion*, ISO digunakan pada angka 100-200.

Pengaturan apertur mempengaruhi seberapa banyak cahaya yang masuk. *Shutter speed* mempengaruhi seberapa lama *shutter* terbuka dan mengekspos sensor terhadap cahaya. Semakin lebar bukaan apertur, semakin cepat *shutter*

speed, semakin banyak cahaya yang masuk sedangkan semakin kecil bukaan apertur, semakin lama *shutter speed*, dan semakin sedikit cahaya yang masuk.

Depth of field, mempengaruhi seberapa jauh jarak yang diinginkan untuk komposisi fokus. Dalam animasi *stop motion*, segala hal, termasuk karakter, properti, dan set dibuat dalam bentuk yang jauh lebih kecil dibandingkan benda aslinya, sehingga *depth of field* harus diatur agar audiens tidak merasa seperti menonton miniatur. *Depth of field* diatur sesuai kebutuhan. Ketika ingin mendapatkan angle yang dramatis, biasanya kamera diatur pada *depth of field* yang lebih dalam.

White balance juga diatur sedemikian rupa hingga sesuai dengan warna yang diharapkan. *White balance* berfungsi untuk menyingkirkan warna-warna yang tidak diinginkan sesuai dengan suhu warna yang diatur. Suhu tersebut biasanya diukur dalam unit Kelvin. Semakin tinggi suhu, semakin dingin warna yang dimunculkan, semakin rendah suhu yang diatur, semakin hangat warna yang muncul.



Gambar 2.14 Perbedaan Pengaturan *White Balance* Berdasarkan Suhu.
(Sumber: The Advanced Art of Stop Motion Animation oleh Ken A. Priebe, 2011)

Selain kamera DSLR, pencahayaan juga merupakan elemen penting dalam pengambilan gambar. Pengaturan cahaya disesuaikan dengan suasana serta *setting* waktu yang sedang berlangsung. Misalnya, untuk *setting* waktu pada siang hari cahaya yang digunakan berwarna lebih hangat. Biasanya didapatkan dengan menambahkan *filter* berwarna

jingga ke lampu, dan sebaliknya, untuk *setting* waktu pada malam hari, maka *filter* yang digunakan berwarna biru gelap. Untuk set yang lebih kecil, biasanya menggunakan lampu LED agar cahaya tidak ‘tumpah’ ke area yang tidak seharusnya mendapatkan cahaya.²⁰

Demi mendapatkan cahaya dan bayangan objek yang natural, ditambahkan berbagai macam lampu, khususnya *fill light* yang mengisi bayangan yang timbul pada permukaan objek agar terlihat lebih masuk akal. Lampu-lampu tersebut dikomposisikan sedemikian rupa hingga mendapatkan hasil gambar yang sesuai yang diharapkan.

Untuk pengambilan gambar *stop motion*, banyak perangkat lunak khusus *stop motion* untuk digunakan, seperti Stop Motion Pro, Dragonframe, Monkeyjam, AnimatorDV, Framethief, dan lain-lain. Namun, dalam perancangan ini akan menggunakan perangkat lunak Dragonframe.

Penggunaan perangkat lunak Dragonframe sangat membantu proses pengambilan gambar karena tidak dibutuhkan perangkat lunak lain untuk menyatukan gambar-gambar tersebut. *Output* dari perangkat ini dapat disimpan dalam format gambar ataupun video.



Gambar 2.15 Perangkat Lunak Dragonframe
(Sumber: <http://www.jonathanhurlock.com>)

²⁰ Peter Lord dan Brian Sibley, 2010, *Cracking Animation*, Thames and Hudson, London, hlmn. 76

c. *Stop Motion Animating*

Dalam menganimasikan sebuah objek dalam teknik *stop motion*, dibutuhkan ketelitian dan kesabaran agar mendapatkan hasil yang halus dan menarik. Untuk menggerakkan sebuah karakter, tentu saja elemen yang wajib diperhatikan adalah gestur dan ekspresi.

Ekspresi wajah si karakter penting diperhatikan karena inilah yang membawa audiens mengerti dan mengkhayati adegan apa yang sedang berlangsung. Ekspresi biasanya diperlihatkan dengan adanya perubahan pada alis, mata, kelopak mata, dan mulut. Pada animasi *stop motion* dikenal dua teknik dalam merubah ekspresi wajah karakter, pertama adalah dengan *resculpting* mulut. Teknik ini dapat berlaku pada karakter dengan wajah yang terbuat dari clay sehingga fleksibel untuk dipahat ulang dengan mengubah bentuk mulut.



Gambar 2.16 Perubahan Ekspresi pada Karakter yang Menggunakan *Standard Clay*.

(Sumber: Cracking Animation oleh Peter Lord dan Brian Sibley, 2010)

Kedua, teknik *replacement*, dimana mulut, sebagian wajah, ataupun satu wajah penuh diganti dengan ekspresi lainnya. Teknik ini biasanya berlaku pada karakter yang wajahnya menggunakan material *clay* yang sangat keras (contoh: merek *clay* Das dan Jovi) dan karakter yang wajahnya dibuat menggunakan *3D printer*, namun bisa juga digunakan pada karakter dengan wajah yang bermaterial *clay* biasa.

Untuk menggunakan teknik *replacement*, dibutuhkan sekali wajah atau mulut penggantinya. Tidak hanya satuan, namun hingga ribuan wajah pengganti seperti yang dilakukan pada karakter dalam film ‘ParaNorman’ untuk mendapatkan animasi yang halus²¹.



Gambar 2.17 *Replacement Faces* untuk Tokoh Neil Downe Dalam Film ‘Paranorman’

(Sumber: <http://www.youtube.com, ParaNorman Faces>)

Untuk membuat gerakan atau gestur pada karakter agar terlihat natural, diperlukan beberapa teknik berikut²²:

- ***Timing***

Hal ini dihitung menggunakan fps (*frame per second*). Semakin banyak *frame* yang diambil tiap detik, semakin lama proses pengambilan gambar, semakin halus gerakan yang dihasilkan. Semakin sedikit *frame* yang diambil tiap detik, semakin cepat proses pengambilan gambar, semakin kasar gerakan yang dihasilkan.

Ken A. Priebe dalam bukunya ‘The Advanced Art of Stop motion Animation’ menyatakan bahwa dalam 24 fps, dibutuhkan 6 *frame* untuk merasakan sebuah adegan, 8 *frame* berikutnya untuk melihatnya dan 12 *frame* terakhir adalah untuk merasakan adegan tersebut dan meresapnya ke dalam otak, sehingga sebuah gerakan yang bagus, yang dapat meresap ke dalam pikiran

²¹ Peter Lord dan Brian Sibley, 2010, *Cracking Animation*, Thames and Hudson, London, hlmn. 156

²² Ken A. Priebe, 2011, *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Course Technology PTR, Boston, hlmn. 205 -216

audiens yaitu gerakan yang natural. Hal ini dapat dibuat dengan cara menambah jumlah *frame* tiap detiknya.

- ***Arcs***

Dalam *stop motion*, animator melakukan manipulasi terhadap gerakan *puppet*, sehingga dibutuhkan gerakan yang harmonis antar *frame*. Untuk membantu hal tersebut, dibutuhkan sebuah lengkungan atau *arc*. *Arc* pada tiap gerakan tentunya memiliki *path* yang berbeda-beda.



Gambar 2.18 Contoh *Arc* pada Gerakan Melompat
(Sumber: The Advanced Art of Stop Motion Animation oleh Ken A. Priebe, 2011)

- ***Overlapping Action***

Kadang, dalam menciptakan gerakan yang sempurna, dibutuhkan teknik *overlapping*, dimana tidak semua bagian tubuh pada karakter mulai dan berhenti bergerak pada *frame* yang sama. Misalnya, sebuah *puppet* akan melakukan gerakan mendesah. Selain menggerakkan pundak ke atas dan ke bawah, mimik wajah *puppet* juga akan berubah. Bergeraknya pundak pada *frame* pertama, akan diikuti gerakan kelopak mata menutup pada lima *frame* selanjutnya, sehingga gerakan mendesah ini terlihat natural dan tidak kaku.

- ***Anticipation***

Sama seperti unsur antisipasi dalam animasi, *stop motion* membutuhkannya agar gerakan terlihat natural. Teknik antisipasi merupakan dilakukannya gerakan pembuka dan penyelesaian dalam sebuah gerakan.



Gambar 2.19 Tahap Gerakan Berlari Sesuai dengan Prinsip *Anticipation*
(Sumber: Cracking Animation oleh Peter Lord dan Brian Sibley, 2010)

Misalnya untuk gerakan berlari, gerakan dibuka dengan gerakan badan condong ke depan dan agak membungkuk. Dikombinasikan dengan ketiga teknik di atas, gerakan yang diinginkan akan terlihat lebih fleksibel dan nyata.

3. Proses Pos Produksi

a. Efek Visual, *Matting*, *Keying*, dan *Extracting*

Membuat film tidak hanya menampilkan cerita yang berkualitas kepada audiens, tapi juga didukung dengan visual yang menarik. Pada proses pos produksi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

Film compositing menjadi salah satunya elemennya. Di sini, teknik paling dasar adalah dengan melakukan teknik *split-screen*. Dimana salah satu sisi *frame* ditutup dengan cara menggunakan kertas hitam dan gambar diambil, kemudian melakukan sisi yang berlawanan dengan cara yang sama. Lalu, kedua gambar tersebut digabung secara digital.

Ada pula digital *compositing*, teknik paling umum adalah dengan menggunakan teknik *alpha channel*. Proses ini dilakukan dengan mengkombinasikan sebuah gambar dan *background* untuk membuat tampilan *frame* secara keseluruhan.

Sebagai contoh, pengambilan adegan melayang, dibutuhkan sebuah penopang untuk membantu *puppet* tetap melayang. Sebelum gambar *puppet* diambil, gambar *background* diambil terlebih dahulu. Saat proses pengeditan berlangsung, gambar *background* ditumpuk dengan gambar saat *puppet* melayang. Kemudian, bagian dimana penopang nampak dihapus, sehingga *puppet* terlihat melayang karena bagian yang dihapus tertutupi oleh gambar *background* di bawahnya. Teknik tersebut juga dapat digunakan untuk menghilangkan bayangan *puppet* jika tidak diinginkan.

Ada pula teknik *motion blur*. Gambar yang diambil pada proses *shooting* selalu dalam keadaan fokus di tiap *frame*. Maka, dibutuhkan teknik *motion blur* agar gerakan terlihat natural. Teknik ini dapat diterapkan dengan menggunakan *filter* atau efek yang biasanya terdapat pada movie editor, seperti After Effect atau TV Paint.

Saat ini, sudah banyak *software* yang dapat digunakan untuk mengkomposit dan *software-software* tersebut sudah semakin canggih. Kompositor yang biasanya sudah dilengkapi dengan teknologi yang mampu menekan warna hijau yang ‘tumpah’ ke dalam area subyek, transparansi, serta bayangan, termasuk *motion blur* pada *footage foreground*.

Dapat menggunakan *video editor* dengan *built-in keyers*, seperti Keylight pada After Effect, Spectra Matte untuk Avid, ataupun efek Chroma Key pada Adobe Premiere Pro.

Pada penelitian ini, *software* yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro. Pada dasarnya, pengaplikasian *chroma key* dengan menggunakan *software* tersebut adalah dengan memilih *color range*, *threshold*, *cutoff*, dan *blending control*, serta beberapa smoothing pada tepiannya agar subyek dan *background* menyatu dan tidak terlihat kaku.

Untuk mendapatkan hasil *matte* yang bagus, banyak faktor yang harus diperhatikan, di antaranya setup pencahayaan, *screen background*, kamera dan lensa, subject *staging*, bayangan dan pantulan.

Apapun *software* yang digunakan dalam proses *editing*, berikut merupakan langkah dasar yang dilakukan. Kuncinya adalah mengekstrak layer *foreground* dari area hijau (ataupun biru). Bila saat proses pengambilan gambar, penataan cahaya tepat dan hasil gambar yang diambil bagus (berkualitas), proses *editing* pun semakin mudah dan tak memakan waktu banyak.

Dalam kasus ini, dapat diambil contoh penggunaan *plug-in* pada *software* After Effect. Pertama yang harus dilakukan adalah membuat komposit pada After Effect, yaitu NTSC D1 Widescreen, kemudian impor *background* dan layer *foreground* yang akan diekstrak. Letakkan layer *background* dibawah layer *green screen* dan posisikan keduanya sesuai konsep bagaimana hasil final terlihat.

Pilih layer *foreground* dan terapkan *plug-in* Keylight dari menu Effect, klik pada menu Effect, kemudian Keying, dan pilih Keylight. Dengan menggunakan *screen color eyedropper*, pilih warna hijau paling netral dari *green screen*. Setelah proses tersebut, akan otomatis keluar hasil dari *matting* itu sendiri, namun *foreground* subyek masih butuh untuk diperhalus.

Pilih menu Screen Matte dari *menu drop-down* View. Pada proses ini, ditunjukkan *noise* dari *foreground* subyek sehingga masih dibutuhkan proses penghalusan subyek. Hal ini bisa dihilangkan dengan menu Screen Gain untuk membersihkan *noise* pada sisa-sisa *green screen* tadi, sedangkan untuk menghilangkan *mask*-nya, bisa menggunakan *action* Screen Balance, namun bila

penggunaan kedua *action* di atas secara berlebihan dapat menghasilkan perubahan warna yang aneh, sehingga lebih baik tetap bertumpu pada *action* Screen Matte.



Figure 14.4 Setting up the position of the foreground and background layers for the composition

Gambar 2.20 Penataan Posisi Layer *Foreground* dan *Background* Dalam Proses Pengkomposisian
(Sumber: The Green Screen Handbook: Real-World Production Techniques Oleh Jeff Foster, 2010)

Selain itu, tidak akan terlihat bagus bila sebuah komposit *green screen* tidak adanya keseimbangan warna antara subyek dan *background* yang disatukan. Ketidakadaan keseimbangan warna ini dapat membuat kesan *flat* pada hasil produksi.

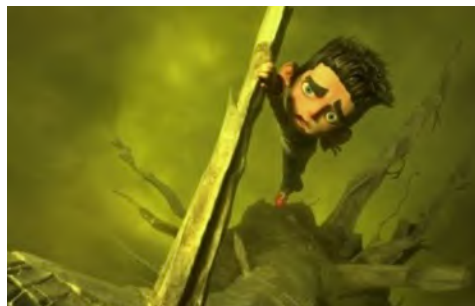
Pada langkah ini, hal yang perlu dilakukan adalah menyocokkan warna dari *foreground* dan *background* semirip mungkin, bisa dengan mengaplikasikan filter warna (*cold/warm*), *color adjustment* dan *plug-ins*, dengan menggeser intensitas hingga warna kedua layer tersebut seimbang.

Color adjustment juga dapat dilakukan dengan menu RGB Channels dengan memperhitungkan tiga warna mayor dari kedua layer tersebut. RGB memiliki *range* warna dari 0-255. Pada ketiga warna mayor tersebut, angka 0 menunjukkan ketidakadaan gamma dan menghasilkan warna hitam, sedangkan angka 255 menghasilkan gamma penuh pada tiap warna dan hasilnya lebih putih. Pada menu RGB Channels, masing-masing warna dapat diatur sesuai dengan keinginan hingga layer *foreground* subyek dan *background* dapat memiliki keseimbangan warna yang paling mirip.

b. Video Editing

Pada proses ini hasil pengambilan gambar dengan menggunakan perangkat lunak, seperti 'Dragonframe', dapat langsung disimpan dalam format gambar maupun video, sesuai kebutuhan. Biasanya, bila teknik penganimasian menggunakan teknik *replacement face*, hasil dari pengambilan gambar disimpan dalam format JPEG karena dibutuhkan untuk menghapus patahan pada wajah. Setelah semua gambar diedit, barulah digabungkan dalam format video. Namun, bila menggunakan teknik *resculpting*, hasil pengambilan gambar dapat langsung disimpan dalam format video.

Editor melakukan *rough cut* untuk menghilangkan gerakan atau bahkan adegan yang dinilai tidak harmonis. Diatur pencahayaan, kontras, atau *tone* warna agar visual menjadi lebih menarik. Bisa juga ditambahkan efek-efek digital bila dibutuhkan.



Gambar 2.21 *Screenshot* Adegan dalam Film 'Paranorman' yang Menggunakan *CG Effect*
(Sumber: Film ParaNorman)

Dilakukan pula *title screening*, di mana judul ditambahkan pada animasi yang dikemas dengan visual yang menarik dan sesuai dengan konsep yang diangkat.

Proses dilanjutkan dengan menambahkan *credit title* yang berisi kru dan anggota tim serta semua pihak yang berjasa dan terlibat dalam pembuatan film tersebut.

c. *Sound Effect* dan *Backsound*

Setelah semua proses pengambilan gambar dan *editing* selesai, baru dimasukkan suara karakter, musik, *backsound*, serta efek suara. Proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan *movie editor* apapun, seperti After Effect, Premiere Elements, Premiere Pro, Sony Vegas Movie Studio, Sony Vegas Pro, dan lain lain.

Saat proses pengambilan gambar berlangsung, berjalan pula proses perekaman dialog atau *dubbing*, sehingga saat proses pengambilan gambar selesai, proses *dubbing* dapat langsung dilakukan. Penambahan suara disesuaikan dengan apa yang telah dirancang pada *storyboard*.

Pemilihan musik yang tepat menjadi konstruksi dasar dalam pembuatan *trailer* yang bagus pula. Dalam *trailer*, terdiri *three-act structure*, dimana *act* pertama adalah pengenalan karakter dan setting, yang kedua, adanya komplikasi permasalahan untuk ‘membumbui’ dunia yang dihadirkan. Yang terakhir adalah permasalahan yang semakin intensif untuk mengangkat rasa penasaran dan *mood* mereka menjadi ketegangan.²³

Dalam memenuhi ketiga struktur di atas, dibutuhkan ritme musik yang sesuai dengan struktur dan tema pula. *Trailer* itu sendiri ‘bertugas’ untuk mengangkat ekspektasi audiens terhadap film tersebut setinggi mungkin, sehingga peranan musik sangat membantu di dalamnya agar terlihat lebih ‘menggiurkan’.

Sebaiknya pemilihan musik dilakukan pada langkah paling awal, sehingga tempo, *flow*, dan *timing* bisa lebih terintegrasi dengan visual dalam *trailer*.²⁴ Perlu digunakan pula *sound effect* agar adegan terlihat lebih dramatis dan ‘hidup’.

²³ <http://filmmakermagazine.com/37093-first-impressions/#.V3lLeGN968o>

²⁴ <http://www.epicsound.com/2013/04/music-for-trailers/>

Ritme juga perlu disesuaikan dengan visual yang berjalan untuk mendukung *mood* yang sedang dibangun. Misalnya untuk *mood* yang bersemangat atau cerita, bisa menggunakan musik dengan *beat* yang lebih cepat, untuk suasana sedih bisa menggunakan *beat* yang lebih pelan dan halus, suasana marah bisa menggunakan *beat* yang meledak-ledak.

Untuk mendramatisasi suasana apapun, bisa menggunakan metode ‘hening’, di mana musik langsung dipotong dan masukkan *sound effect* dengan teknik *fade in*. Dengan menambahkan *action filter* dan *delay*, metode ini sangat mampu membuat suasana semakin dramatis.²⁵

Trik utama untuk mendapatkan *trailer* yang bagus adalah dengan mengkompilasikan musik dan visual yang ada dengan sangat baik agar musik dan *sound effect* tidak bertumpukkan sehingga tidak mampu membangun *mood* audiens yang menonton *trailer* tersebut karena musik dan *sound effect* itu sendiri merupakan elemen utama dalam menarik dan membangun atmosfer di dalamnya.²⁶

d. *Compiling*

Proses terakhir dimana segala elemen dalam film digabungkan menjadi satu, *sound and music*, *visual effect*, *credit title*, dan *title screen* dikompilasikan menjadi satu video dengan video hasil *render*, yang akhirnya menjadi satu *video output trailer* dan siap ditayangkan.

2.1.2 Video Trailer

Untuk mengenalkan sebuah ‘produk’ barunya, para produsen membutuhkan sebuah media untuk memperkenalkan ‘produk’ tersebut ke masyarakat. Sama halnya dengan trailer yang ‘bertugas’ memperkenalkan film baru tersebut ke masyarakat.

²⁵ <http://designingsound.org/2012/07/exclusive-interview-bryan-jerden-on-trailer-sound-design/>

²⁶ *Ibid.*

Perbedaan antara *teaser trailer* dan *trailer* adalah pada durasi dan *timeline*. *Teaser trailer* berdurasi lebih pendek dari trailer, maksimal satu menit, sedangkan trailer sendiri berdurasi maksimal dua setengah menit. Untuk *timeline*, teaser dirilis lebih dahulu dari *trailer* karena *teaser* merupakan sedikit cuplikan untuk ‘menggoda’ dan ‘mengumumkan’ audiens bahwa si pembuat film sedang memproduksi film terbarunya.

Seperti yang diungkapkan oleh Lisa Kirnan, penulis dari buku *Coming Attractions: Reading American Movie Trailer*, bahwa *trailer* merupakan sebuah *storytelling* yang dibuat semenarik mungkin guna ‘memamerkan’ film terbaru, dimana hal ini merupakan salah satu upaya promosi dengan menampilkan narasi yang persuasif untuk menarik audiens dan membuat mereka penasaran terhadap cerita yang akan dibawakan dalam film tersebut.²⁷

Proses membuat *trailer* pun tidak serta-merta dengan asal memotong klip dari film kemudian menambahkan musik seadanya, melainkan dengan memperhatikan pula beberapa faktor agar *trailer* yang dibuat menjadi sangat efektif dalam upaya menarik audiens.

Trailer bisa pula disebut sebagai *mini-story telling* atau *preview* dari film yang diwakilinya dengan tujuan merebut hati atau menggait audiens agar tertarik dan muncul rasa penasaran untuk melihat kelanjutan dari cerita yang ditampilkan dalam *trailer* tersebut. Oleh karena itu, cerita dalam *trailer* harus dibangun dengan konstruksi yang kuat.

Be original, di mana scene yang ditampilkan dalam *trailer* mampu membuat audiens berpikir bahwa film ini berbeda dari film lainnya dengan *genre* yang sama.

Plot yang dibangun tidak harus sesuai dengan sekuen *storyline* film dan tidak harus semua plot yang ada dimasukkan ke dalam *trailer*. *Problem solving* tidak perlu ikut ditampilkan pula karena hal ini

²⁷ David Jerrick, 2013, The Effectiveness of Film Trailers: Evidence from The College Student Market, Journal of Undergraduate Research, University of Wisconsin, LA Crosse, hlmn. 1

mampu membuat audiens menjadi penasaran dengan apa yang selanjutnya terjadi dalam film tersebut sehingga mampu mempengaruhi mereka untuk menonton film tersebut. Biarlah audiens menebak-nebak apa yang selanjutnya terjadi.²⁸

Untuk menarik rasa penasaran audiens, *scene* yang dipilih sebaiknya *scene* yang paling bagus, dengan artian bila film yang dibawakan bergenre komedi, pilihlah *scene* terlucu. Bila film yang diangkat bergenre horor, angkatlah *scene* terseram di dalamnya. Bila film tersebut membawakan *genre action*, masukkanlah *scene action* yang paling menegangkan ke dalam *trailer*. Selain itu, buatlah *scene* yang semakin ke belakang semakin menegangkan sehingga trailer diakhiri dengan *great ending* karena otak manusia mengingat akhir dari sesuatu, baru kemudian awal dari kejadian tersebut.²⁹

Karakter dalam film tidak perlu diperkenalkan dalam *trailer* karena semua itu akan terjawab di dalam cerita yang dibawakan di dalamnya, juga karena durasi *trailer* yang relatif singkat sehingga lebih baik dimasukkan hal yang benar-benar penting agar *trailer* menjadi sangat efektif. Langkah lain untuk mendukung *trailer* ini adalah dengan menampilkan dialog terbaik dalam film, disertakan pula *tagline* yang kuat agar mampu melekat di benak audiens sehingga mereka ingat bahwa ‘ada film ini’ yang harus mereka tonton.

Selain *tagline* dan dialog, tentu saja dibutuhkan narasi yang mampu ‘menggugah’ atau ‘membawa’ penonton masuk ke dalam *altered universe* yang diciptakan dalam *trailer*. Musik juga memberi pengaruh sangat besar dalam membangun atmosfer dalam benak audiens. Sinkronisasi antara ritme musik dan gerakan pada adegan juga bisa menjadi satu poin yang menarik. Penataannya juga disesuaikan dengan *scene* yang semakin akhir semakin menegangkan sehingga *trailer* ini memiliki penutupan yang berkesan dan mampu membuat penonton masuk ke dalam atmosfer yang dibangun.

²⁸ <http://filmmakermagazine.com/37093-first-impressions/#.V3lLeGN968o>

²⁹ <http://www.fastcocreate.com/3031012/9-short-storytelling-tips-from-a-master-of-movie-trailers>

Hal penting yang perlu diingat adalah bahwa *trailer* yang bagus belum tentu mewakili film yang bagus pula. Karena *trailer* ini sendiri merupakan salah satu strategi marketing untuk menggait audiens untuk menonton film yang dibuat, sehingga buatlah *trailer* film sebagus mungkin walaupun film yang akan ditayangkan tidak sebagus seperti apa yang diharapkan audiens setelah menyaksikan *trailer* karena salah satu ‘tugas’ *trailer* adalah mengangkat ekspektasi audiens setinggi mungkin.

2.1.3 Konten Mahabharata

A. Cerita

Mahabharata merupakan salah satu epos yang berasal dari India yang dipercaya ditulis oleh Begawan Wiyasa. Epos yang terbagi dalam 18 kitab ini menceritakan tentang kisah para leluhur Pandawa dan Kurawa hingga meninggalnya Pandawa.

B. Tokoh dan Watak

Banyak sekali tokoh dalam Mahabharata yang dapat dijadikan contoh keteladan dalam memimpin, khususnya Pandawa. Memang tidak semua ksatria hanya memiliki kelebihan. Pandawa sendiri memiliki sifat buruk masing-masing.

Sosok Yudhistira yang dikenal sebagai raja yang paling bijaksana, dia memiliki kebiasaan buruk, yaitu berjudi. Hal ini dapat dilihat ketika dia ditantang oleh Kurawa untuk berjudi yang akhirnya kalah dan harus mengasingkan diri selama 12 tahun dan masa penyamaran 1 tahun.

Selain itu, ada pula Kresna yang merupakan tokoh jelmaan dewa, dianggap sebagai cerminan pemimpin dalam masyarakat, namun dia suka menghasut orang dengan perkataannya. Bhima, dengan sifatnya yang pemarah dan tidak memiliki sopan santun terhadap yang lebih tua. Dikisahkan suatu saat diadakan pertemuan di Ngastinapura dimana para sesepuh hadir di sana, namun Bhima hanya berdiri saja di tepi pintu. Dia hanya menuruti perintah dan mendengar perkataan Dewa Ruci. Arjuna, dengan ketampanan,

kecerdikan, serta keahliannya dalam memanah dapat mencuri perhatian para gadis-gadis serta putri-putri dari kerajaan lain. Dalam kisahnya, disebutkan bahwa Arjuna gemar melakukan poligami, yang mana dianggap melanggar hukum di Indonesia, sehingga dalam versi Jawa Arjuna beristrikan Dewi Srikandi saja.



Gambar 2.22 Tokoh Pandawa Dalam Pewayangan Jawa
(Sumber: Depth Interview Ki Toro, 26 April 2014)

Si kembar Nakula Sadewa, sosok kembar identik dengan kepribadian yang berbeda. Nakula lebih pendiam daripada Sadewa yang pandai berbicara. Sifat buruk Nakula dan Sadewa kan adalah dimana dia sadar bahwa dirinya tampan sehingga agak sombong.

Adapula tokoh sang guru, yaitu Resi Durna, yang berwatak tinggi hati, sombong, congkak, bengis, banyak bicara, namun dibalik sifatnya yang buruk itu, Resi Durna sangat pandai berbicara, cerdas, sakti, serta mahir dalam membuat strategi perang.

Sebagai tokoh antagonis, dari pihak Kurawa, saudara tertua mereka, yaitu Duryudana yang merupakan reinkarnasi dari Iblis Kali. Duryudana berwatak licik dan kejam. Dia tidak dapat berpikir panjang sehingga mudah terhasut oleh pamannya, Sengkuni yang licik dan suka menghasut. Tapi di sisi lain dia merupakan orang yang jujur.

Dursasana, adik dari Duryudana yang bersifat sombong, bertindak seenaknya sendiri, senang menggoda wanita dan menghina

orang lain. Dia digambarkan dengan tubuh yang gagah dan mulut yang lebar.

2.2 Penelitian Sebelumnya

2.2.1 “Rancang Bangun *Claymation* dengan Metode *Virtual set* untuk Produksi Film Animasi dalam Rangka Mendukung Pengembangan Industri Kreatif Nasional” oleh Sayatman, S.Sn, M.Si; Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT; Rabendra Yudistira Alamin, S.T, M.Des

A. Gambaran Umum

Penelitian ini merupakan eksperimen animasi *stop motion* dengan menggunakan karakter atau *puppet* yang dibuat menggunakan bahan dasar *clay*. *Puppet* tersebut dibangun dengan rangka dari *armature*. Rangka ini dapat dibangun sendiri, namun akan lebih merepotkan karena terdiri dari elemen-elemen kecil, sehingga untuk membantu menghemat waktu, *armature* ini bisa didapatkan di toko penyedia alat-alat perlengkapan *stop motion* secara *online* karena masih sulit menemukan peralatan serupa di Indonesia.

Dalam memproduksi animasi *Claymation* ini, ada tiga tahapan yang harus dilewati, yang terdiri dari tahap pre-produksi, produksi, dan pos-produksi. Pada tahap pertama, dibuatlah *storyline* yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk *storyboard*. Setelah *storyboard* dibuat, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan karakter, set atau *environment* dan properti, *stage* dan kru. Setelah pembuatan *storyboard*, pembuatan karakter didahului dengan mempersiapkan rangka atau *riggingnya* yang berfungsi sebagai tulang dan sendi. *Rigging* dibalut dengan menggunakan perban dan ditempel menggunakan selotip kertas. Setelah itu, dibalut dengan selotip seperti *band-aid* yang kemudian baru ditutupi dengan *rubber clay* yang berfungsi sebagai kulit *puppet*.

Bersamaan dengan pembuatan karakter, set atau *environment* dibangun. Yang kemudian disusul dengan proses pembuatan properti-properti sebagai pelengkap *environment*. Setelah

semua tahap persiapan pre-produksi telah selesai semua, saatnya penataan *stage* dimana karakter akan dianimasikan.

Seperti judul penelitian yang tertera di atas, latar belakang yang digunakan bukanlah dibuat secara fisik, melainkan menggunakan teknik *virtual set*, yakni menggunakan teknik *green screen* yang kemudian dikompilasikan pada proses *editing* setelah semua *shoot* selesai.

Setelah tahap pertama, yaitu tahap pre-produksi diselesaikan, tahap selanjutnya adalah tahap produksi dimana karakter dianimasikan dengan teknik *stop motion*. Penganimasian mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat di awal proses.

Setelah semua adegan semua telah diambil gambarnya, proses selanjutnya adalah pos-produksi dimana semua adegan dikompilasikan menjadi satu dengan menggunakan sebuah perangkat lunak *video editor*. Latar belakang yang menggunakan *virtual set* kemudian diedit dan diganti dengan menggunakan latar belakang yang sesuai dengan konsep dalam adegan tersebut. Setelah latar belakang dipasang, narasi, dialog, efek suara, dan musik pun ditambahkan, yang kemudian semua itu dikompilasikan menjadi yang diekspor dalam bentuk satu video utuh.

C. Persamaan Kajian

Persamaan kajian dari kedua penelitian tersebut adalah bahwa keduanya menggunakan teknik yang sama, yaitu animasi *stop motion*. Bagaimana merancang sebuah animasi *stop motion* dengan tahapan yang benar sehingga dapat menghasilkan film animasi *stop motion* yang menarik. Selain itu, persamaan juga terjadi pada penggunaan *virtual set green screen* sebagai sebagian *background*. Keduanya tetap sama-sama memiliki set yang dibangun secara manual.

D. Perbedaan Kajian

Perbedaan yang terlihat paling mencolok sendiri adalah pada penggunaan material pembuatan karakter dimana pada penelitian ini, material yang digunakan adalah *clay*, sedangkan pada perancangan animasi *stop motion* ‘Pandawa Sokalima’, material yang digunakan adalah silikon dan lateks.

Hasil output dari kedua penelitian ini pun berbeda, dimana rancang penelitian *claymation* menghasilkan sebuah film pendek, sedangkan perancangan animasi *stop motion* ‘Pandawa Sokalima’ ini hanya sebatas video *trailer* saja yang berdurasi maksimal 2.30 menit seperti video *trailer* film pada umumnya.



Gambar 2.23 Tahap Produksi Penelitian “Rancang Bangun *Claymation* dengan Metode *Virtual Set* untuk Produksi Film Animasi dalam Rangka Mendukung Pengembangan Industri Kreatif Nasional”

2.3 Studi Eksisting

2.3.1 Studi Kompetitor

A. *Trailer* dari Shaun The Sheep The Movie

Shaun The Sheep The Movie merupakan sebuah film animasi *stop motion* dengan cerita yang cukup ringan untuk anak-anak, yang diproduksi oleh Studio Animasi Stop Motion Aardman, Bristol, pada tahun 2015 dengan *teaser trailer* pertama kali ‘dilempar’ ke publik pada April 2014 dan untuk yang kedua kalinya pada Agustus 2014. Di bulan November di tahun yang sama, *official trailer* akhirnya dirilis.



Gambar 2.24 *Screenshot Trailer Shaun The Sheep The Movie*
(Sumber: <http://www.cgmeetup.net/home/shaun-the-sheep-trailer-2/>)

Film yang disutradarai oleh Mark Burton dan Richard Starzark ini dibuat berdasarkan serial televisi dengan judul dan karakter yang sama pula. Secara keseluruhan, serial ini mengisahkan tentang seekor domba bernama Shaun, 15 tahun, yang tinggal bersama kawanan domba lainnya di sebuah peternakan di Mossy Bottom Farm milik seorang laki-laki paruh baya yang disebut dengan nama *The Farmer*. Peternakan ini dijaga oleh anjing bernama Bitzer yang benar-benar dipercaya oleh majikannya dan selalu mencoba untuk menyelesaikan masalah yang ditimbulkan oleh ternak-ternak yang dijaganya.

Dalam film tersebut, mengisahkan kawanan domba peternakan tersebut yang mencoba menolong si majikan yang tidak sadarkan diri dan mengalami amnesia karena kepalanya terpentok lemari di dalam mobil *caravan* yang tidak sengaja menggelinding dengan sendirinya menuju ke arah kota saat si majikan sedang tidur siang di dalamnya. Bitzer tetap menjaga peternakan selama kawanan domba tersebut menyusul *The Farmer* ke kota. Di kota, mereka mengalami berbagai hal saat mencoba mencari si majikan tanpa masyarakat kota menyadari keberadaan kawanan domba yang mampu bertingkah seperti manusia.

Jika hal ini tertangkap basah oleh masyarakat, mereka akan melapor ke petugas penangkapan hewan liar dan mereka akan berakhir di balik kandang. Namun, pada akhirnya si majikan dapat ditolong dan ingatannya kembali. Merekapun kembali ke peternakan dengan hati yang lega dan kembali menjalani rutinitas seperti biasanya.

Satu-satunya *trailer* yang dirilis oleh Shaun The Sheep The Movie ini berdurasi 2:27, terdiri dari potongan-potongan klip yang dikompilasi menjadi satu dengan ditambahkan musik dari Pitbull featuring John Ryan yang berjudul Fireball. Jenis musik yang digunakan tersebut berjenis *country*, sehingga sesuai dengan tema peternakan yang kental akan jenis musik tersebut. Adanya narasi juga membantu audiens mendapatkan atmosfir yang dibawakan *trailer* karena dalam film ini tidak menampilkan percakapan sama sekali.

Dalam proses pengambilan gambar, kamera yang digunakan adalah DSLR dengan alasan dapat menghasilkan gambar dengan resolusi tinggi. Keuntungan lain selain itu adalah dimana DSLR, selain dapat *disetting* secara manual sehingga dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pengambilan gambar, juga tidak membutuhkan biaya banyak untuk pembelian film, serta dapat *direview* ulang secara instan.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan gambar adalah teknik *double-frame*, dimana gambar diambil sebanyak dua kali tiap objek digerakkan. Disebut pula sebagai 12fps, namun dengan menggandakan gambar yang sama dari tiap *frame*. Untuk perangkat lunak, para animator menggunakan program ‘Stop Motion Pro’, ‘iStopMotion’, dan ‘Dragonframe’, yang kemudian, setelah semua adegan telah diambil, video akan diproduksi dan diedit dengan menggunakan perangkat lunak ‘Adobe Premier’. Sedangkan untuk teknik penganimasian, Shaun The Sheep

menggunakan teknik *replacement* terhadap mulut, telinga, lengan, dan kelopak mata.



Gambar 2.25 *Replacement* Bagian Tubuh Karakter Shaun The Sheep
(<https://www.facebook.com/shaunthesheep>)

Elemen lain yang tidak kalah krusial adalah *lighting*. Untuk penggunaan set yang sangat kecil, Studio Aardman menggunakan banyak lampu LED agar cahaya tidak menyebar ke set lain yang tidak membutuhkan cahaya di dalamnya.

Mereka juga menggunakan *filter* dengan warna sesuai adegan yang sedang berlangsung, seperti misalnya untuk menampilkan suasana pada siang hari, lampu ditambahkan *filter* berwarna jingga, sedangkan untuk suasana pada malam hari, *filter* yang digunakan adalah warna biru yang dikontraskan dengan sumber cahaya *tungsten* yang lebih hangat untuk membentuk bayangan agar terlihat lebih natural.



Gambar 2.26 *Screenshot* Perbedaan *Tone* Warna dalam Animasi Shaun The Sheep pada Sore, Siang, dan Malam Hari.

(Sumber: Shaun The Sheep)

Mengenai set, para kru produksi Shaun The Sheep menciptakan 16 unit set yang berbeda. Hal ini juga bertujuan untuk menghemat waktu, karena dengan *stage* yang berbeda, pengerjaan tiap *scene* untuk *setting* tempat yang berbeda dapat dilakukan bersamaan dengan pengerjaan *scene* lainnya tanpa menunggu satu sama lain. Tiap animator akan menghasilkan 2 detik tiap harinya sehingga satu tim tersebut hanya bisa memproduksi 2 menit tiap minggu bila tidak ada kendala apapun.

Set yang dibangun sangat detail dengan properti yang disesuaikan dengan adegan yang sedang berlangsung. Detail yang dimaksud adalah dimana tekstur juga menjadi elemen penting yang wajib diperhatikan. Seperti pada rumah si pemilik peternakan. Dinding rumah ditekstur agar terlihat seperti dinding yang dibangun menggunakan bebatuan kering sehingga sesuai dengan rumah-rumah di peternakan domba di Welsh.

Ditambahkan pula pipa-pipa penyalur air hujan, antena parabola, cerobong asap, jendela serta ventilasi, pintu belakang yang terbuat dari papan-papan kayu yang disusun, kabel listrik, dan hal-hal lain yang dapat ditemukan di rumah-rumah di peternakan pada umumnya. Pagar bebatuan dibuat senatural mungkin dengan menambahkan pintu pagar yang terbuat dari kayu.

Landsekap peternakan juga cukup detail dengan ladang yang tidak terlalu subur maupun kering. Bukit-bukit kecil di belakang rumah didesain dengan menambahkan jalan yang hanya muat untuk satu mobil, yang masih terdiri dari tanah kering, sehingga saat animator menganimasikan mobil yang melewati jalan tersebut harus menambahkan efek debu berterbangan. Penggunaan *tone* warna agak kuning kecokelatan pada siang hari membuat suasana terlihat panas dan berdebu sehingga kesan daerah peternakan semakin terasa. Langit dibuat tanpa menggunakan *green screen*, sehingga terlihat lebih alami.



Gambar 2.27 *Environment* Ladang dan Rumah Pada Serial Shaun The Sheep
(Sumber: <http://www.aardman.com/about-us/studio-tour/creative/>)

Tanpa adanya dialog, karakter-karakter tersebut dianimasikan dengan menggunakan gestur dan ekspresi yang benar-benar mewakili adegan yang sedang dilakukan sehingga terlihat lebih menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut dilakukan dengan cara memenuhi prinsip animasi *stop motion* dan prinsip animasi pada umumnya sehingga dapat menciptakan animasi *stop motion* yang bagus, menarik, dan tidak membosankan.

2.3.2 Studi Komparator

A. Little Krishna

Little Krishna merupakan serial animasi 3D yang menceritakan tentang sebuah kisah yang diagungkan di India. Serial ini pada intinya mengangkat tentang Kepribadian Agung Ketuhanan, Bathara Krishna dimana Krishna saat kecil dapat menyelamatkan desanya dari serangan para iblis. Sama seperti Shaun The Sheep, sebenarnya serial animasi 3D ini menargetkan pada anak-anak usia 5-9 tahun, namun banyak kalangan di luar usia yang menjadi target audiens menikmati tayangan tersebut.

Selain menayangkan tentang Kepribadian Agung Ketuhanan, Little Krishna juga memberikan nilai-nilai kepahlawanan juga persahabatan. Di sini, pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa kebenaran selalu menang melawan kejahatan yang disampaikan melalui aksi-aksi heroik yang

dibumbui dengan tingkah lucu para sahabat Krishna, sehingga isi dari serial ini tidak terlalu berat dan tidak membosankan.

Secara garis besar, Little Krishna mengisahkan tentang seorang Raja Kamsa yang selalu berusaha menyingkirkan Krishna karena Krishna merupakan dewa kematiannya. Desa Vrindavan sebagai tempat tinggal Krishna seringkali mendapat ancaman-ancaman dari iblis jahat yang dikirim oleh raja jahat tersebut, namun karena Krishna adalah titisan Dewa Wisnu, tentu tidak mudah untuk dikalahkan.



Gambar 2.28 Beberapa Tokoh Utama dalam Serial Animasi Little Krishna
(Sumber: <http://www.relianceanimation.com/littlekrishna/animatedkrishna.html>)

Krishna, sebagai tokoh utama, digambarkan sebagai seorang pahlawan di Desa Vrindavan, desa dimana *setting* cerita berlangsung. Krishna merupakan titisan Dewa Wisnu sehingga dia memiliki kekuatan di luar batas kemampuan manusia pada umumnya. Dia dapat berubah wujud menjadi apa saja saat menghadapi iblis yang menyerang sehingga dia dianggap sebagai sesosok pahlawan di desanya. Masyarakat Desa Vrindavan sangat menyayangi dan mengagungkannya, sehingga dia memiliki banyak teman dekat, di antaranya adalah Balarama, Madhumangal, Subala, Radha, Visakha, Lalita, Vishkha, Yashoda, dan Hamsi. Krishna gemar dan lihai sekali memainkan serulingnya.

Garis besar dari serial animasi ini adalah menayangkan sesosok tokoh protagonis sebagai pahlawan yang berhasil menyelesaikan permasalahan yang ditimbulkan oleh tokoh

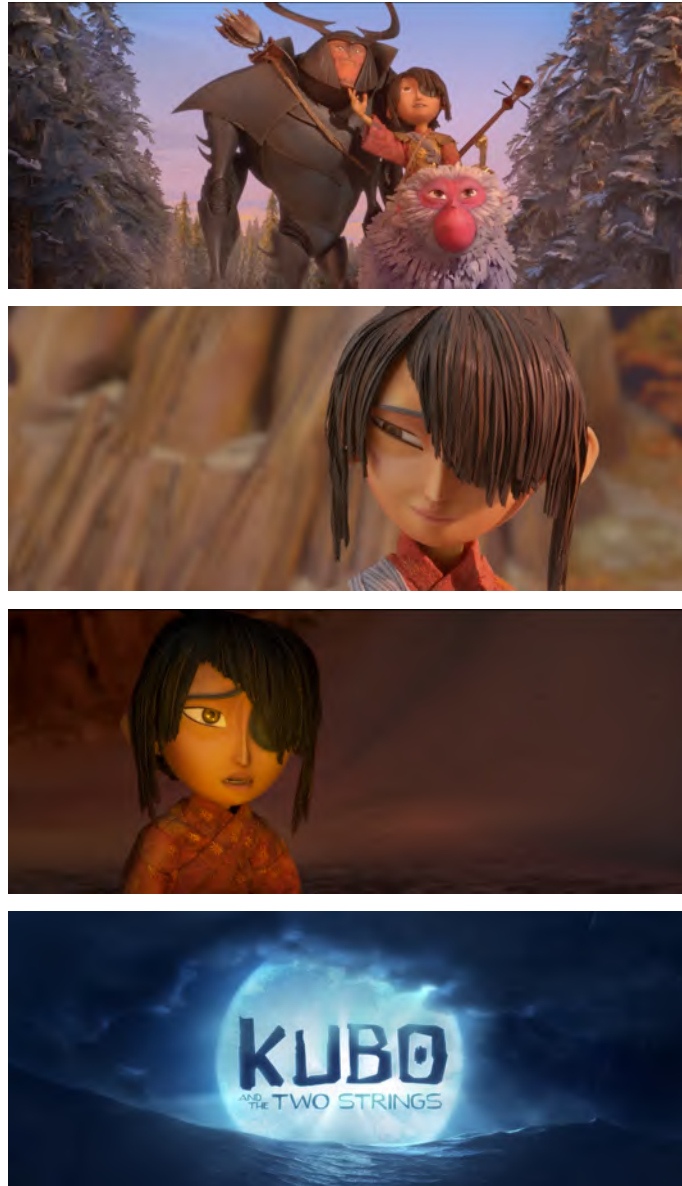
antagonis. Dengan kata lain, sesuatu yang baik selalu menang dari hal-hal yang buruk.

B. *Trailer* dari *Kubo and The Two Strings*

Kubo and The Two Strings merupakan sebuah film animasi stop motion terbaru yang bergenre *action-adventure* yang lebih mengedepankan *genre adventure* itu sendiri dibandingkan dengan film-film animasi stop motion yang sudah dirilis tahun-tahun sebelumnya, seperti *Coraline*, *ParaNorman*, dan *The Boxtrolls*. Film tersebut merupakan film animasi stop motion keempat yang diproduksi oleh Studio Animasi Stop Motion Laika yang bermarkas di Portland, Oregon, Amerika Serikat.

Kubo and The Two String diperkenalkan kepada audiens dengan merilis tiga *trailer* tanpa *teaser trailer* seperti yang dilakukan oleh *Shaun The Sheep*, yakni *trailer* pertama yang rilis pada bulan Januari 2016, kedua di bulan Maret, dan terakhir di bulan April di tahun yang sama. Film ini sendiri mengambil *setting* di jaman Kerajaan Jepang kuno. Tokoh utama yang bernama Kubo yang harus melawan arwah jahat penuh dendam dengan senjatanya berbentuk gitar dua *string* dan ditemani oleh seekor kera serta kumbang yang sangat berotot. Namun, untuk mengalahkan arwah-arwah jahat itu, Kubo membutuhkan *armor* ayahnya yang mampu melindunginya dari mereka. Disinilah kisah petualangan Kubo bersama kedua tokoh lainnya dimulai.

Trailer yang dirilis memiliki durasi yang beragam, *trailer* pertama berdurasi 2:09m, yang kedua berdurasi 2:42, sedangkan *trailer* terakhir berdurasi 2:29.



Gambar 2.29 Screenshot Trailer Kubo and The Two Strings
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=R9tDqmOPmto>)

Ketiga *trailer* tersebut terdiri dari kompilasi potongan-potongan klip-klip pendek dari filmnya yang kemudian ditambahkan musik klasik dari The Beatles berjudul ‘While My Guitar Gently Weeps’ dan *sound effect* yang sangat mendukung visual yang dibawakan di tiap potongan klip tersebut. Dengan musik dan *sound effect* yang semakin menggebu-gebu di akhir, *trailer* Kubo and The Two Strings dinilai mampu membawa atmosfer petualangannya ke dalam benak audiens, mengiringi

animasi *stop motion* yang sangat halus dan dipadukan dengan *special effect* hingga cukup agak sulit untuk membedakannya dengan animasi 3D.

Dapat dilihat, potongan klip-klip tersebut tidak berurutan namun sudah dapat dipahami cerita seperti apa yang akan ditayangkan pada film *Kubo and The Two Strings* ini. Adegan-adegan yang dipilih pun merupakan adegan kunci yang dikompilasikan sedemikian rupa sehingga adanya kesinambungan antara satu adegan ke adegan yang lain walaupun tidak semua plot dimasukkan ke dalam *trailer*. Pada trailer ketiga, semua bentuk musuh atau monster yang akan dihadapi Kubo pun diperkenalkan dalam bentuk adegan dimana Kubo yang sedang melawan mereka. Di sini merupakan akhir dari *trailer*, yang dibuat ‘mengambang’ agar audiens bertanya-tanya dan penasaran seperti apa akhri dari kisah Kubo tersebut, sehingga mereka harus menyaksikan film ini untuk mengobati rasa penasarannya ini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam Perancangan Video Trailer 'Pandawa Sokalima' dengan Teknik *Stop Motion* ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Untuk mendapatkan data primer, metode penelitian yang dilakukan adalah wawancara mendalam kepada psikolog anak, dalang, dan animator *stop motion*, sedangkan untuk mendapatkan data sekunder, literatur-literatur digunakan untuk mengkaji teknik *stop motion* dan observasi terhadap studi eksisting serial animasi yang sedang populer di kalangan anak-anak saat ini.

3.1.1 Target Audiens

A. Populasi

Berdasarkan jenis perancangan yang ada, maka segmentasi target audiens untuk Perancangan Video Trailer 'Pandawa Sokalima' dengan Teknik Stop Motion adalah anak-anak usia 7-12 tahun yang tinggal di wilayah Surabaya, Jawa Timur.

B. Geografis

Target audiens yang dituju adalah mereka yang tinggal di wilayah Indonesia, yang dapat menjangkau sinyal televisi, dengan mengambil sampel wilayah Surabaya, Jawa Timur, urban maupun sub-urban.

C. Demografis

Demografis target audiens yang dituju pada perancangan ini adalah:

- Usia : \pm 7-12 tahun (usia Sekolah dasar)
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : Maksimal Sekolah Dasar Kelas VI
- Jenis pekerjaan : Pelajar

- Keadaan ekonomi : Kelas Menengah

Penentuan usia target audiens di atas dikarenakan *range* usia tersebut masih termasuk dalam satu kategori penonton tayangan televisi, yaitu anak-anak, yang mana tayangan anak-anak saat ini mengandung fenomena yang diangkat dalam perancangan serial animasi ini, tapi tidak menutupi kemungkinan bila tayangan ini ditonton oleh semua usia. Sedangkan untuk penonton kategori usia pra-sekolah (P), dianjurkan untuk menonton dengan didampingi oleh orang tua.

D. Psikografis

Karakter psikografis dari target audiens adalah sebagai berikut:

- Gemar menghabiskan waktu bersama keluarga
- Suka menonton acara televisi sebagai media hiburan dan pembelajaran, terutama animasi
- Menyukai serial animasi yang menampilkan budaya lokal
- Ingin tahu dan penasaran terhadap segala hal
- Sudah mulai mampu berpikir logis
- Senang berkompetisi
- Memiliki dan menyukai adanya tokoh idola atau idaman

3.1.2 Sampel

Salah satu metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber dan melakukan observasi.

3.1.3 Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan dengan psikolog anak dan dalang

Profil Narasumber

- Ibu Dewi Retno Suminar, M.Si
Psikolog dan Ketua Departemen Pendidikan dan Pengembangan
Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga – Surabaya
- Ki Subiantoro

Dalang dan Komposer Musik Tradisional dan Kontemporer
Sidoarjo, Jawa Timur

- Bapak Firman Widyasmara
Animator *Stop Motion* dan *Founder* Studio Animasi Lanting
Bandung, Jawa Barat

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Data Primer

A. Wawancara

1. Hasil Wawancara dengan Psikolog Perkembangan Anak

Narasumber : Ibu Dewi Retno Suminar, M.Si
Psikolog dan Ketua Departemen Pendidikan dan
Pengembangan Fakultas Psikologi, Universitas
Airlangga
Hari/tanggal : Selasa, 15 April 2014
Pukul : 17.00 WIB
Tempat : Jl. Wonorejo Selatan II, No. 203
Surabaya, Jawa Timur

Wawancara dengan psikolog anak bertujuan untuk mengetahui psikografis target audiens, yaitu anak-anak sekolah dasar yang berusia $\pm 7-12$ tahun serta elemen apa yang seharusnya terkandung di dalam sebuah tayangan untuk mereka, yang kemudian akan digunakan sebagai acuan untuk membuat konsep, konten dan pemilihan *storyline*. Dari wawancara yang telah dilakukan, berikut poin-poin yang didapat:

1. Perkembangan kognitif yang terjadi pada manusia paling besar terjadi di bawah usia 7 tahun. Perkembangan kognitif secara pesat pada manusia terjadi hingga usia 25 tahun. Keadaan psikografis anak-anak usia 7-12 tahun merupakan mereka yang berada di tahapan operasional konkret.
2. Anak-anak yang sudah sekolah dasar sudah dapat memahami konsep sebab-akibat, baik-buruk, serta benar-salah.

3. Mereka mulai menyukai hal-hal yang berbaur kompetisi dan sudah dapat menerima kekalahan/kemenangan, juga menyukai permainan yang dikemas dalam bentuk cerita karena di sekolah mereka sudah mulai diajari menulis dan membaca.
4. Mulai membicarakan tentang cita-cita atau rencana karir di masa depannya, biasanya diterapkan pada permainan sehari-hari.
5. Anak pada tahapan ini seharusnya sudah memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang sedikit agak kompleks, dengan dibantu dan dilatih oleh orang yang lebih tua, mereka mulai bisa membuat sebuah perencanaan untuk mencapai keinginan mereka.
6. Anak-anak mulai mengenal hobi, seperti mengumpulkan benda kesayangannya.
7. Mereka dapat mengaplikasikan apa yang dipelajarinya di sekolah ke dalam kehidupan sehari-harinya.
8. Anak-anak sudah dapat mengemukakan pendapatnya sendiri.
9. Sebuah kebiasaan yang terus-menerus dilakukan, dapat menciptakan sebuah sifat atau kepribadian.
10. Untuk anak-anak, lebih baik tidak dianjurkan untuk menonton televisi hingga lebih dari satu jam, dan waktu-waktu yang baik bagi mereka menonton televisi adalah waktu relax mereka yang biasanya dilakukan pada sekitar jam 15.00-18.00
11. Tayangan untuk anak-anak lebih baik mengandung suatu elemen informatif tentang edukasi, normatif, serta cerita yang menampilkan konsep causal atau konsep baik-buruk.
12. Pendampingan oleh orang tua saat menonton tayangan anak-anak dirasa tidak perlu karena mereka sudah dapat berpikir secara konkret.
13. Pengambilan kisah wayang dinilai bagus, dengan catatan ditampilkan pula elemen-elemen yang seharusnya ada untuk anak-anak sekolah dasar.

14. Pada rentang usia ini, anak-anak juga mulai memiliki sosok idola atau pahlawan, yang berwujud nyata layaknya manusia (bukan tokoh fabel).

2. Hasil Wawancara dengan Dalang

Narasumber : Ki Toro

Dalang dan Komposer Musik Tradisional dan Kontemporer

Hari/tanggal : Selasa, 16 April 2014

Pukul : 16.30 WIB

Tempat : Perum Bluru Permai Blok BH-2
Sidoarjo, Jawa Timur

Wawancara dengan dalang bertujuan untuk mendapatkan gambaran bagaimana sebenarnya pedoman bentuk wayang purwa dan nilai-nilai apa saja yang tertanam di dalam kisah Mahabharata, yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk membuat desain karakter, arsitektur, properti, set, dan pemilihan *storyline*. Berikut merupakan poin-poin yang didapatkan dari wawancara dengan dalang Ki Subiantoro:

- Wayang memiliki banyak ragam jenis yang selalu dikembangkan. Setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri
- Bentuk wayang berubah-ubah seiring dengan berjalannya waktu
- Wayang purwa dahulu digunakan oleh para wali untuk menyebarkan ajaran Islam dengan menyesuaikan cerita yang ada agar sesuai dengan ajaran Islam. Yang paling terlihat adalah perubahan pada bentuk.
- Sumber cerita berasal dari Epos Mahabharata dan Ramayana, Panji yang dibuat oleh masyarakat Jawa asli sejak Kerajaan Kahuripan, dan kisah dalam Kitab Sutasoma karya Mpu Tantular di masa Kerajaan Majapahit.
- Belum diketahui mana yang lebih tua antara kisah Mahabharata dan Ramayana.

- Mahabharata ditulis oleh Wiyasa, sedangkan Ramayana ditulis oleh Walmiki, namun keduanya belum diketahui apakah individu atau sebuah kelompok.
- Kisah dalam wayang erat hubungannya dengan pemahaman dan ajaran Bhagawat Gita, yang mengajarkan tentang kebenaran yang selalu menang melawan angkara murka.
- Kebanyakan pagelaran wayang membawakan kisah Mahabharata dengan menambahkan isu-isu terkini
- Bentuk wayang purwa Jawa berbeda dengan Bali ataupun India yang memiliki bentuk tiga dimensi, sama seperti wayang beber.
- Wayang purwa Jawa Timur terinspirasi dari bentuk-bentuk candi hindu yang ditemukan di Jawa Timur yang berbentuk ramping dan runcing. Ukiran pada ornamen wayang juga lebih berbentuk runcing dan menyudut. Warna hijau dan merah lebih mendominasi.
- Warna pada wajah atau bagian tubuh wayang memiliki arti tersendiri. Warna hitam menandakan bahwa si tokoh memiliki arti penting dalam dirinya. Warna putih menunjukkan bahwa si tokoh telah mencapai titik kesempurnaan dalam hidupnya. Warna merah memperlihatkan bahwa watak si tokoh yang dipenuhi dengan angkara murka dan nafsu semata.
- Kisah Mahabharata dianggap lebih menarik karena lebih populer daripada Ramayana ataupun kisah lain karena kisah Mahabharata sudah dipahami oleh masyarakat dunia.
- Kisah Panji masih dalam proses penggalan narasumber. Di Jawa Timur sendiri sudah banyak yang menggunakan cerita tersebut dalam pementasannya, seperti wayang klitek, wayang krucil, wayang kimplong, dan wayang topeng Malang.
- Mahabharata secara harfiah menceritakan tentang pertengkaran saudara sedarah, di mana disimbolkan dengan angkara murka yang akhirnya kalah dari kebajikan. Bila dilihat dari sudut

pandang orang dewasa, sifat buruk itu dapat dikendalikan dengan iman yang kuat.

- Kisah Mahabharata di Indonesia telah disesuaikan dengan norma dan ajaran yang berlaku, seperti Dewi Drupadi yang dalam Mahabharata versi India merupakan istri dari kelima Pandawa, sedangkan dalam versi Jawa Drupadi merupakan istri dari Yudhistira.
- Minat masyarakat saat ini untuk mempelajari kesenian wayang masih kecil. Jika bukan kita yang mengenalkannya pada anak-anak, mereka juga tidak akan tahu.
- Diharapkan adanya pengembangan media untuk mengenalkan kebudayaan wayang kepada masyarakat luas, terutama anak-anak.
- Gatotkaca merupakan salah satu tokoh wayang yang populer dalam masyarakat, namun cerita yang disampaikan bukan cerita secara keseluruhan, seperti asal usul Gatotkaca.
- Sosok Arjuna juga salah satu tokoh yang terkenal dalam masyarakat.
- Yudhistira juga bagus untuk dikenalkan kepada anak-anak, hanya saja kisahnya tidak cukup menarik dibanding tokoh Pandawa lain.
- Adapula Bhima yang berperawakan cukup mudah dikenali, sosoknya yang besar, dan kekar. Dia memiliki kebijakan dan cerita yang menarik, khususnya hubungannya dengan Dewa Ruci.
- Nakula-Sadewa dinilai tidak memiliki banyak kisah.
- Diakunya wayang sebagai warisan dunia belum memberi pengaruh besar terhadap pelestarian kebudayaan itu sendiri, terutama para dalang-dalang ‘kecil’.
- Kendala pelestarian datang dari pemerintah sendiri yang dinilai belum berupaya ikut melestarikan kebudayaan ini serta hadirnya sosok-sosok agamis yang menganggap bahwa

wayang syarat akan mitos dan dapat merujuk ke hal-hal yang syirik.

- Diharapkan kedepannya lebih banyak upaya untuk mengembangkan media-media alternative guna ikut melestarikan budaya wayang.



Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Dalang Ki Toro
(Sumber: Yuliati, 16 April 2014)

3. Hasil Wawancara dengan Animator *Stop Motion*

Narasumber : Firman Widyasmara

Animator *Stop Motion* dan *Founder* Studio

Animasi Lanting - Bandung

Hari/Tanggal : Jumat, 30 Mei 2014

Waktu : 09.57

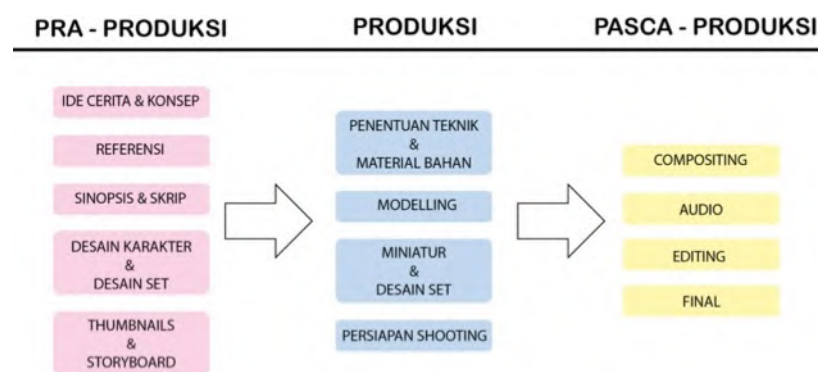
Wawancara dilakukan melalui *email*.

Wawancara dengan animator *stop motion* dilakukan untuk mendapatkan referensi mengenai teknik dan langkah-langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk membuat sebuah animasi *stop motion*. Selain itu, wawancara ini bertujuan pula

untuk mengetahui perkembangan industri animasi di Indonesia dan tren yang sedang digemari. Berikut poin-poin penting yang telah dirangkum dari hasil wawancara dengan animator *stop motion*:

- Industri animasi di Indonesia terus berkembang walaupun lambat, namun perkembangan tersebut belum dapat dirasakan oleh masyarakat luas.
- Tren animasi yang saat ini populer adalah animasi 3D *slapstick* dengan cerita yang variatif. Animasi *stop motion* masih belum sepopuler 3D.
- Semakin banyaknya tayangan animasi impor yang memenuhi tayangan televisi Indonesia, sehingga harus diimbangi dengan lebih banyaknya tayangan animasi karya lokal.
- Konten yang diangkat dalam animasi lokal masih kurang mampu menarik penonton, padahal perbendaharaan dongeng dan ragam budaya Indonesia sangat banyak.
- Konten lokal yang diangkat dapat berasal dari apapun, bahkan dalam lingkup yang paling kecil, seperti kehidupan sehari-hari atau budaya karena hal tersebut mendekatkan penonton dengan konten cerita/produk animasi yang ditonton.
- Antusiasme penonton terhadap animasi *stop motion* semakin meningkat. Tidak hanya di dunia televisi saja, dunia periklanan juga semakin menghargai teknik dan semangat *crafting* yang dibawa dari animasi *stop motion*.
- Secara teknis, karya animasi *stop motion* membutuhkan *hardware* dan *software* fotografi untuk meng-*capture* adegan per *frame*-nya, seperti kamera foto atau kamera film, *tripod*, tata cahaya, kebutuhan maket miniatur, *modelling*, dan perencanaan pre-produksi yang matang. Sama seperti produksi membuat film animasi lainnya.

- Secara non-teknis adalah segi konsep dan ide awal, yang diterjemahkan menjadi konten dengan pencitraan yang dapat dieksekusi dengan teknik *stop motion*.
- *Pipeline* dari produksi sebuah karya *stop motion* bergantung pada bahan yang dibutuhkan, cerita, dan tingkat kesulitan. Hal-hal ini berkaitan erat dengan durasi pengerjaan, jumlah kru, hingga *budget* yang direncanakan.
- *Pipeline* produksi animasi *stop motion* terbagi dalam tiga bagian, seperti berikut:



Gambar 3.2 Flowchart Langkah Proses Pembuatan Animasi Stop Motion.
(Sumber: Depth Interview Firman Widyasmara, Animator Stop Motion)

- Konsep bisa dengan bebas mengalir dan diolah dari mana saja, terserah akan dimatangkan seperti sebagaimana rupa, dengan cara apa, dan untuk siapa.
- Proses pembuatan konsep diawali dengan mengenali target audiens kita, dapat dilihat dari batasan usia, tingkat pendidikan, maupun budayanya. Kemudian, ide mentah tersebut dapat dikembangkan berdasarkan data-data yang ada.
- Plot cerita yang menarik dapat dilihat dari cara disampaikannya cerita tersebut, adegan, serta inti atau pesan dari cerita itu sendiri.
- *Storyboard* merupakan *guide* dalam menentukan adegan dan elemen lain hingga durasi film.
- *Storyboard* yang bagus, bukan selalu melalui visualnya, namun maksud serta tujuan sutradara dapat terkomunikasikan dengan

baik dalam *storyboard* tersebut dan dapat dimengerti oleh siapapun penggunaanya.

- *Storyboard* yang baik harus memenuhi elemen visual yang baik, mudah dimengerti, dilengkapi dengan detail kamera, sudut, arah pergerakan objek/subjek, elemen audio, dan durasi.
- Komposisi dan penataan *angle* bisa menggunakan '*Rules of Third*'.
- Durasi serial disesuaikan dengan tingkat usia target audiens. Untuk target audiens anak-anak, durasi bisa dibuat lebih singkat berhubung tingkat konsentrasi pada usia tersebut lebih cepat terpecah.
- Gaya visual karakter dibuat sesuai dengan cerita, target, dan referensi.
- Karakter sebaiknya diciptakan dengan ciri khas sendiri, bisa dibedakan dari warna ataupun detailnya. Karakter yang sederhana dalam visual akan lebih mudah dicerna oleh target.
- Elemen-elemen yang perlu diperhatikan adalah konsep, bentuk, warna, garis, keunikan, personalitas dan *simplicity*.
- Bahan yang digunakan, diutamakan yang bersifat tidak mudah hancur dan fleksibel atau mudah dikendalikan.
- Penggunaan *armature* bisa membantu banyak dalam menganimasikan *puppet* karena memiliki sendi-sendi yang fleksibel sehingga gerakan yang dihasilkan akan lebih natural.
- Untuk target audiens dengan usia dini, karakter yang ditunjukkan bisa lebih sederhana dalam bentuk maupun karakteristiknya.

B. Observasi/Studi Visual

Dari observasi terhadap data eksisting seperti yang telah ditulis pada Bab II, dapat disimpulkan bahwa:

- Untuk mendapatkan set yang bagus, haruslah disesuaikan dengan konsep yang ada sehingga properti dan set dapat berpadu.
- *Tone* warna sangat berpengaruh dengan suasana atau *mood* yang ingin diciptakan pada animasi serta *setting* waktu.
- Pencahayaan sangat berpengaruh terhadap *setting* waktu yang ditampilkan.
- Untuk mendapatkan gerakan yang bagus, wajib memasukkan prinsip-prinsip animasi agar ekspresi dan gestur terlihat lebih natural.
- Pembuatan kostum harus disesuaikan dengan *setting* masa yang diceritakan.
- Masing-masing karakter memiliki ciri khas agar mudah dibedakan.
- Terlalu banyaknya karakter dapat menimbulkan kejenuhan ataupun kebingungan pada audiens. Walaupun ada banyak tokoh, lebih baik bila tiap karakter memiliki karakteristik masing-masing sehingga target audiens dapat membedakan tiap karakter.
- Hindari gaya penceritaan yang *to the point*, namun tidak juga berbelit-belit agar bisa dinikmati.
- Sebaiknya jeda antar konflik dibuat agak jauh agar tidak terlalu kompleks mengingat target audiens yang masih anak-anak.

3.2.2 Data Sekunder

Data dalam penelitian ini juga didukung melalui data sekunder yang didapatkan melalui berbagai sumber, yaitu:

- Literatur untuk referensi teknik *stop motion*: ‘The Advanced Art of Stop Motion Animation’ oleh Ken A. Priebe dan ‘Cracking Animation’ oleh Peter Lord dan Brian Sibley.
- Literatur untuk referensi konten Mahabharata: Serial Komik ‘Mahabharata’ karya R.A. Kosasih

- Literatur untuk referensi *Virtual Set* atau *Green Screen*: ‘The Green Screen Handbook: Real World Production Techniques’ oleh Jeff Foster.
- Data Eksisting:
 - Video Trailer ‘Shaun The Sheep’ The Movie (sebagai kompetitor).
 - ‘Little Krishna’ dan Video Trailer ‘Kubo and The Two Strings (sebagai komparator).
- Artikel dan berita dari berbagai sumber dari internet sebagai referensi teknik stop motion, konten cerita, dan *virtual set*.

3.3 Analisa Data

3.3.1 Karakter Target Audiens

Pemilihan target audiens dengan anak-anak usia sekolah dasar, yaitu mereka yang berusia berkisar kurang lebih 7-12 tahun, adalah karena mereka telah memasuki masa pemikiran operasional konkret. Mereka telah berfikir secara logis serta terikat dengan hal-hal konkret. Selain itu, mereka juga mulai senang untuk berkompetisi, bergerak, serta bermain.

Mereka menyukai permainan-permainan yang dikemas dalam sebuah cerita. Dalam permainan ini mereka dapat mulai menggunakan peran pada pekerjaan-pekerjaan yang ada. Mereka juga sudah bisa mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep baik – buruk, benar – salah, serta konsep sebab – akibat.

Pengaplikasian apa yang telah mereka pelajari di sekolah juga menjadi salah satu hal yang mereka sukai. Kemudian, mereka mulai memperhatikan waktu dengan membuat jadwal-jadwal atau rencana yang harus dia lakukan. Membedakan antara realita dan fantasi juga sudah dapat mereka lakukan.

Selain hal-hal di atas, sifat empati dia terhadap lingkungan sekitar pun mulai tumbuh. Mereka mulai berani menyatakan pendapat mereka tentang suatu hal. Sehingga, keberadaan teman, orang tua, dan

bahkan tokoh idola menjadi cukup penting dalam masa pertumbuhan ini.

3.3.2 Konsep Desain

Permasalahan desain yang diangkat adalah bagaimana membuat video *trailer* animasi *stop motion* yang mengangkat kisah wayang purwa ‘Mahabharata’ dengan menggunakan teknik *stop motion* yang ditujukan kepada anak-anak. Untuk mendapatkan konsep desain yang sesuai dengan target audiens, dibutuhkan analisa terhadap hasil penelitian dan identifikasi dari karakteristik target audiens sehingga dapat menghasilkan konsep yang tepat.

3.3.3 Kriteria Desain

A. User Need

- Bertema budaya lokal, yaitu kisah wayang purwa ‘Mahabharata’.
- Menayangkan kisah yang mengandung pembelajaran yang normatif.
- Menerapkan teori animasi *stop motion* yang didapat dari literatur yang sudah dikaji dalam metode penelitian.
- Hiburan sekaligus pembelajaran bagi target audiens.
- Alur cerita yang jelas dan tidak menimbulkan keambiguan di benak target audiens sehingga tidak terjadi kesalahpahaman terhadap pesan yang ingin disampaikan dalam animasi.

B. Aspek-Aspek Pendukung

- Dunia atau set yang diciptakan berdasarkan dengan suasana yang sesuai dengan *setting* tempat dan waktu/masa yang telah ditentukan.
- Karakter diangkat dari kisah ‘Mahabharata’, yang berwujud manusia dengan atribut, aksesoris, dan kostum yang disesuaikan dengan karakter yang berpedoman pada wayang purwa.
- Sifat pada tiap karakter sesuai dengan yang ada pada kisah ‘Mahabharata’.

- Pembuatan konsep cerita menggabungkan ketiga unsur di atas.

C. Poin-Poin Penentu Konsep/Alur Cerita

- Cerita yang diangkat sesuai dengan psikografis target audiens, dimana mereka membutuhkan sebuah tontonan yang memiliki unsur informatif, normatif, dan adanya unsur pembelajaran.
- Visual yang menarik dengan *tone* warna yang disesuaikan untuk anak-anak.
- Plot cerita yang ditayangkan dibuat sesederhana mungkin namun menarik agar target audiens tetap menangkap pesan yang disampaikan dalam animasi tanpa merasa bosan.
- Komposisi dan *angle* kamera.
- *Camera staging*.
- Komposisi peletakkan karakter dalam tiap adegan.
- Transisi antar adegan.
- Ekspresi yang jelas dan sesuai dengan adegan yang sedang dijalankan.
- Gerakan yang jelas, luwes, dan menarik.
- Efek visual agar animasi terlihat lebih menarik dan tidak membosankan.

D. Storyboard

Storyboard dibuat dengan menggambarkan bagaimana tiap adegan akan dianimasikan. gambar dalam *storyboard* haruslah jelas. Selain itu, pada *storyboard* dilengkapi pula dengan detail *setting*, gerakan kamera, sudut pengambilan, transisi dari frame ke *frame* selanjutnya, *action* yang harus dilakukan pada adegan tersebut, *backsound/music*, *sound effect*, serta durasi tiap *frame*.

Tiap adegan diterjemahkan ke dalam gambar yang mewakili dengan jelas gerakan atau *gesture* seperti apa yang seharusnya dilakukan oleh karakter.

E. Green Screen

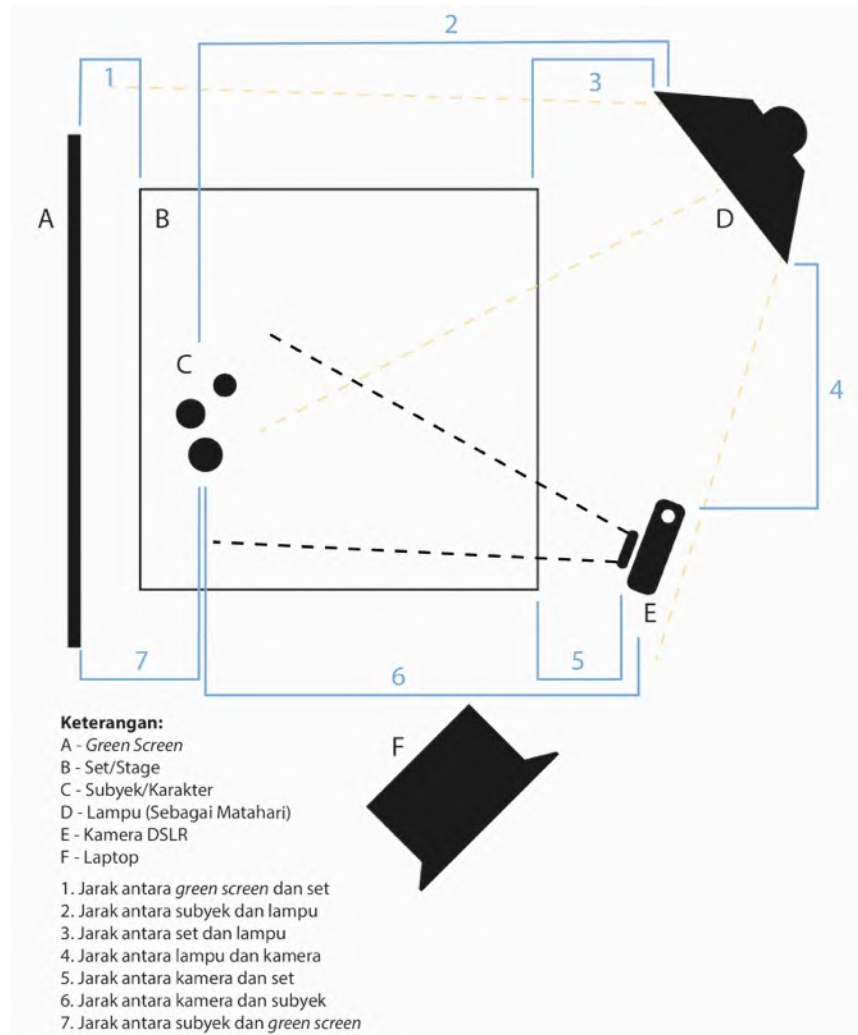
Pada penelitian ini, set untuk produksi animasi *stop motion* berukuran tidak terlalu besar, sehingga cukup menggunakan material kain berwarna hijau yang ditempelkan pada papan atau tembok. Ukurannya pun tidak terlalu luas, yang penting mencukupi untuk *mencover* dimana latar belakang akan dikompilasikan.

Bahan kain yang dipilih adalah kain yang bisa meregang (sejenis kain kaos) sehingga tidak mudah mengerut dan kusut agar tidak menimbulkan bayangan pada bahan itu sendiri saat terkena cahaya. Selain itu, sebaiknya menggunakan kain yang tidak transparan sehingga mampu menutupi dinding atau papan yang digunakan untuk menempel material *green screen* itu sendiri.

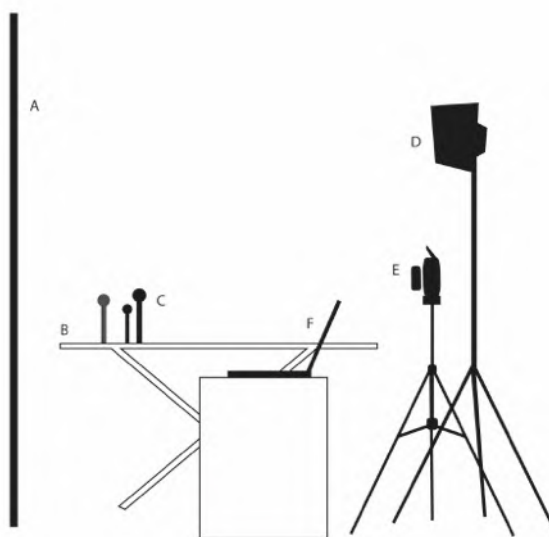
Jarak antara posisi karakter dan *green screen* dibuat agak jauh agar bayangan karakter tidak jatuh pada area *green screen*.

G. Skema Penataan Pencahayaan dan Perlengkapan Lainnya

Cahaya disesuaikan dengan adegan serta *setting* yang sedang berlangsung sehingga audiens mampu mendapatkan atmosfer yang sama dari trailer itu sendiri. Pada penelitian ini, peralatan yang digunakan cukup terbatas, sehingga pencahayaan yang digunakan hanyalah pencahayaan dasar yaitu *keylight* yang langsung menerangi karakter.



Gambar 3.3 Skema Letak Lampu dan Perangkat *Shoot* Lainnya



Gambar 3.4 Skema Letak Lampu dan Perangkat *Shoot* Lainnya Dilihat dari Samping

Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengambilan gambar adalah kamera DSLR Canon 550D yang disambungkan ke perangkat lunak Dragon Frame di laptop. Penggunaan perangkat lunak ini guna mempermudah proses pengambilan gambar agar gambar tetap stabil, selain itu perangkat ini memiliki fitur *onion skin* agar gerakan selanjutnya dapat disesuaikan dengan gerakan sebelumnya.

Memory card pada kamera lebih baik dilepaskan, selain itu baterai kamera juga lebih baik digantikan dengan baterai adaptor sehingga tidak perlu mengganti-ganti baterai kamera bila baterai habis karena baterai adaptor bekerja dengan langsung menyambungkan kamera ke sumber tenaga listrik, sedangkan bila kamera tetap menggunakan baterai standar, untuk mengisi baterai yang habis itu sendiri dapat menghabiskan waktu banyak, selain itu baterai harus dilepaskan dari *slot*nya pada kamera. Mengeluarkan baterai dari kamera berarti harus mengangkat kamera dari *tripod*, sehingga hal ini dapat mengganggu atau mengubah *angle* pada *scene* yang sedang diambil. Peletakkan tiap peralatan diberi jarak agar tidak mempengaruhi satu sama lain, khususnya lampu dan perlengkapan lainnya.

Dalam *trailer* 'Pandawa Sokalima', hampir semua adegan diambil di luar ruangan. Untuk mendapatkan pencahayaan yang lebih natural, lampu diletakkan dimana matahari berada, yaitu dengan posisi lebih tinggi dari kamera, menghadap 45° ke arah karakter. Selain itu, agar bayangan yang jatuh ke *green screen* seminimal mungkin, set dan karakter diposisikan agak jauh dari *green screen*.

Sedangkan mengenai posisi kamera, disesuaikan dengan sudut seperti apa yang dibutuhkan pada tiap adegan. Semua perlengkapan (lampu, kamera, dan laptop) diberi jarak dari set untuk mengurangi kemungkinan tersenggolnya set dan karakter.

H. Gestur dan Ekspresi

Sama seperti jenis animasi lainnya, metode ekspresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *replacement face*, yang

mana mengganti wajah untuk tiap ekspresi atau gerakan ucapan, sehingga tiap karakter memiliki minimal sepuluh buah *replacement face* untuk mendapatkan ekspresi dan untuk memenuhi percakapan yang dibutuhkan dalam adegan.

I. Musik

Trailer animasi stop motion ‘Pandawa Sokalima’ ini merupakan tayangan anak-anak yang bergenre drama dan dibumbui dengan komedi ringan. Suasana yang ingin dibangun adalah ceria namun tetap terdapat unsur serius yang ringan. Musik yang sesuai dengan atmosfer *genre* tersebut adalah musik dengan tempo yang sedang, tidak terlalu cepat dan tidak terlalu pelan pula. Namun, tidak semua jenis musik dapat digunakan dalam *trailer* ini.

‘Pandawa Sokalima’ ini menceritakan tentang budaya Jawa, sehingga untuk mengangkat atmosfer tradisional Jawa itu sendiri, jenis musik yang digunakan merupakan musik tradisional dengan unsur etnik gamelan. Agar audiens tidak terlalu bosan, unsur ini digabungkan dengan sedikit unsur modern.

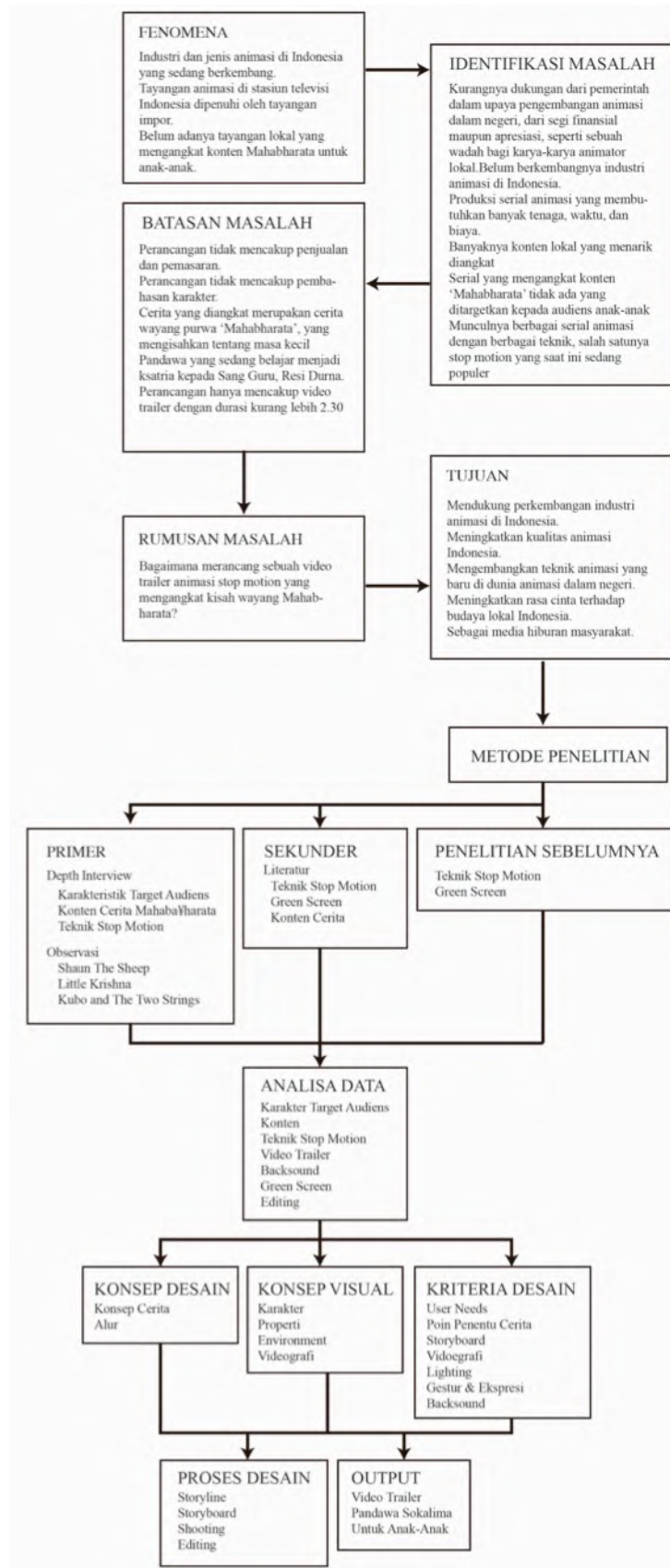
3.4 Bagan Proses dan Tahapan Perancangan

NO.	PROSES	MINGGU KE-															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1.	RISET KONTEN ¹⁾																
2.	SCRIPT TRAILER ¹⁾																
3.	STORYBOARD ¹⁾																
4.	KARAKTER ^{1) 1)}																
5.	ENVIRONMENT & PROPERTI																
6.	VOICE OVER, Riset SFX & BACKSOUND																
7.	STAGE SETTING & PERSIAPAN SHOOT																
8.	SHOOT																
9.	EDITING & COMPILING																

¹⁾ Proses sudah dimulai jauh sebelum masuk ke dalam timeline yang sudah direncanakan.

^{1) 1)} Proses pembuatan karakter membutuhkan waktu sangat lama karena membutuhkan riset terhadap material yang digunakan.

Gambar 3.5 Timeline Produksi



Gambar 3.6 Bagan Pemikiran

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Konsep Desain

Masalah desain yang diangkat adalah bagaimana merancang sebuah video trailer dengan mengangkat kisah ‘Pandawa Sokalima’ dengan menggunakan teknik *stop motion* untuk anak-anak 7-12 tahun.

4.1.1 Konsep Cerita

Dengan menganalisis karakteristik dari target audiens yang berusia \pm 7-12 tahun, diketahui bahwa pada usia tersebut target audiens sudah mulai mampu berpikir secara konkret sehingga kisah yang diangkat merupakan kisah yang memiliki unsur edukasi, informatif, dan normatif. Mereka juga sudah mulai memiliki rasa kompetitif dan senang berkompetisi, sehingga kisah dalam epos ‘Mahabharata’ yang diangkat adalah bagian dari Kitab Adiparwa, yang menceritakan tentang masa dimana Pandawa dan Kurawa sedang belajar untuk menjadi ksatria kepada Sang Guru, Resi Durna.

Dalam kisah tersebut, dinilai mengandung unsur-unsur yang seharusnya terkandung dalam sebuah serial televisi anak-anak, berdasarkan *depth interview* dengan Psikolog Anak, yaitu unsur pembelajaran, normatif, dan informatif, dengan menayangkan bagaimana Pandawa mematuhi perintah sang guru, serta bagaimana mereka selalu giat berlatih agar menjadi ksatria yang kuat dan gagah. Selain itu, adanya unsur kompetisi juga dapat diperlihatkan pada kisah dimana Pandawa dan Kurawa berlomba-lomba untuk menjadi ksatria yang lebih sakti. Sesuai dengan psikografis target audiens yang mulai menyukai hal-hal yang berbau kompetisi.

Judul animasi yang diambil adalah ‘Pandawa Sokalima’, yang merupakan tempat bergurunya para Pandawa dan Kurawa untuk berlatih menjadi ksatria kepada Resi Durna di masa muda mereka.

4.1.2 Alur Cerita (Plot)

Sesuai dengan konsep sebuah serial biasa, dimana karakter utama yang muncul selalu sama dan permasalahan yang muncul selalu selesai di tiap episode. Di awal cerita, pengenalan terhadap tokoh protagonis (Pandawa) yang tengah melakukan suatu kegiatan dengan damai yang kemudian disusul dengan munculnya tokoh antagonis (Kurawa). Di sini tokoh antagonis mulai melakukan suatu hal yang memulai permasalahan dalam cerita, yang disebut dengan tahap pengenalan masalah.

Dalam tahap pengenalan masalah, Kurawa dan Pandawa mulai menunjukkan konflik. Hingga terjadilah klimaks permasalahan yang menjadi bagian penting dalam cerita ini. Pada posisi tersebut, konflik yang dibangun sudah pada posisi puncaknya. Kemudian, ketegangan menurun dimana konflik hampir menemukan titik penyelesaiannya, hingga akhirnya konflik terselesaikan pada tahap *problem sloving*.

4.2 Konsep Visual

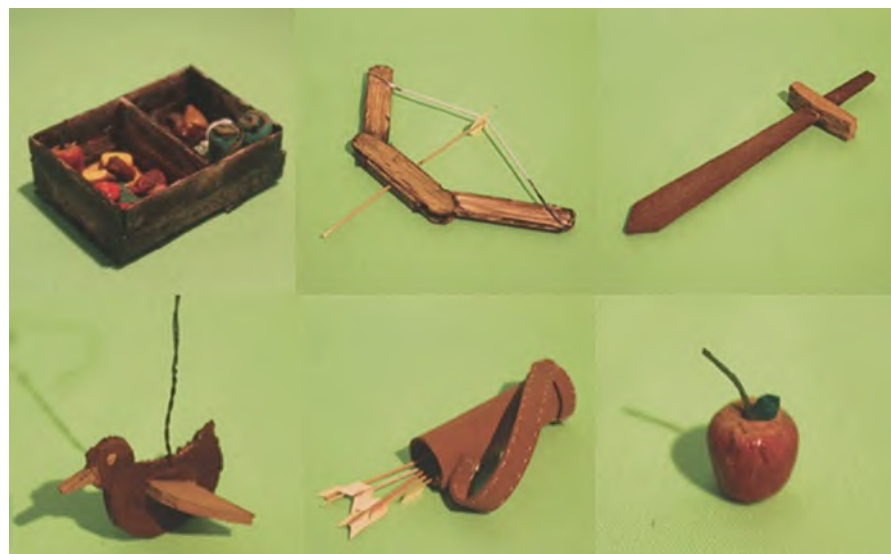
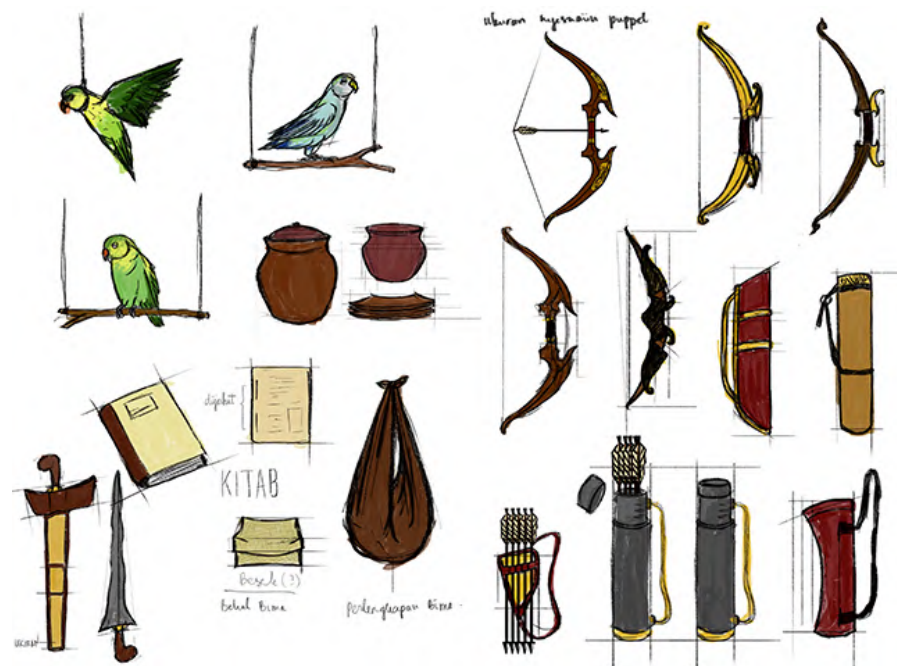
4.2.1 Desain Set dan Properti

Properti yang digunakan menyesuaikan dengan *setting* cerita, yaitu jaman pewayangan, dimana kebanyakan properti masih berbahan dasar kayu.

Pada perancangan ini, properti yang digunakan dibuat dengan menggunakan beberapa bahan, sesuai dengan fungsi dari properti itu sendiri. Untuk properti *solid*, seperti pedang-pedangan dan burung-burungan, bahan yang digunakan adalah kayu balsa yang bersifat mudah dibentuk karena lembut, sedangkan untuk busur panah, bahan yang digunakan adalah stik es krim karena dibutuhkan material keras dan *solid* agar saat busur panah dipasang tali, tidak akan rapuh.

Untuk bentuk-bentuk makanan, dibuat menggunakan *rubber clay* yang mudah dibentuk dengan akrilik sebagai pewarna. Sedangkan sarung panah dibuat menggunakan bahan busa hati agar mudah dijahit, dengan ketebalan yang sesuai. Anak panah dibuat dengan menggunakan

bahan lidi bagian ujung dengan menambahkan bulu-bulu dari bahan jenis kertas BC *Thick* yang cukup tebal dan tidak mudah robek.



Gambar 4.1 Visualisasi Properti Yang Digunakan Dalam Animasi.

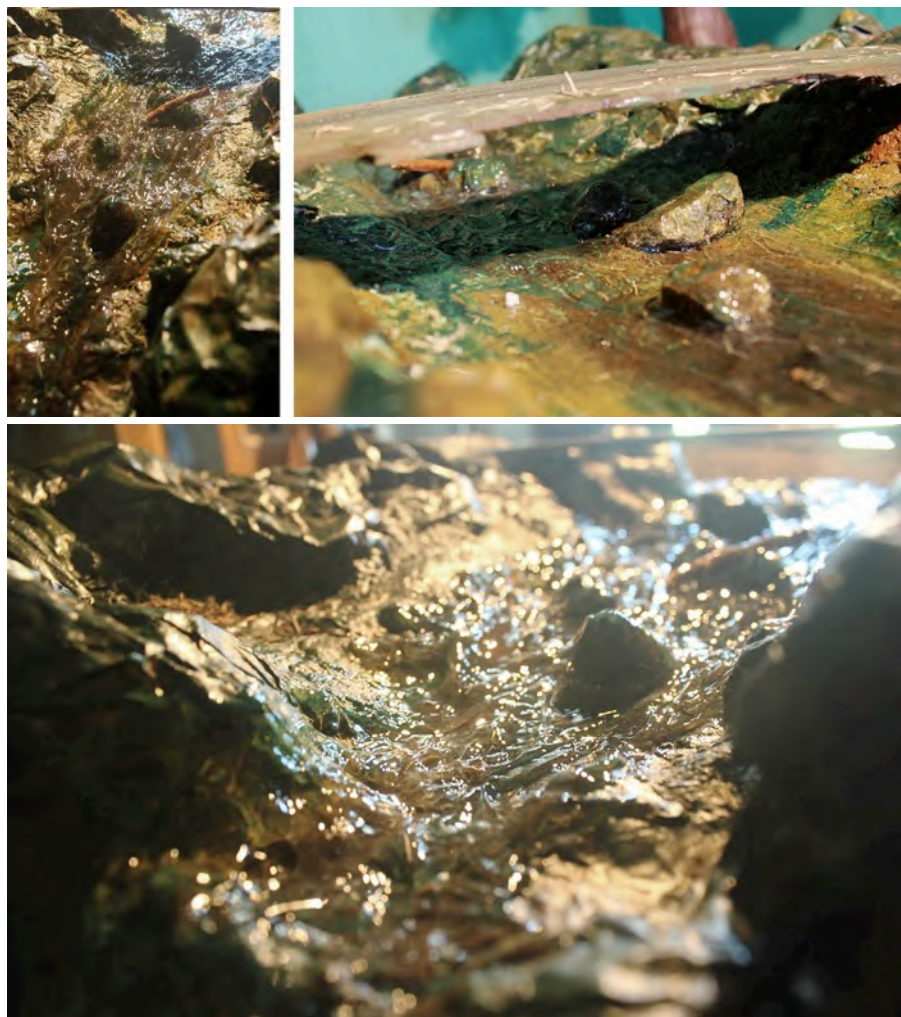
4.2.2 Set dan Environment

Set yang digunakan adalah *outdoor*, dimana pembuatannya focus pada landscape. *Setting* yang digunakan terdiri dari dua *setting*, yaitu halaman kerajaan dan hutan.

Dalam proses pembangunan set, menggunakan metode *paper mache* agar cepat kering dan bentuk dapat disesuaikan kebutuhan set.



Gambar 4.2 Set Sungai Menuju Tengah Hutan Hastinapura Tanpa Efek Air Mengalir



Gambar 4.3 Set Jembatan Kecil Menuju Ke Tengah Hutan



Gambar 4.4 Set Halaman Kerajaan Hastinapura Dan Hutan

Pada set jembatan kecil, untuk efek air sungai yang mengalir, menggunakan bahan gel rambut yang bersifat kental, sehingga saat penganimasian, aliran air dapat diatur. Pemilihan bahan gel rambut ini dikarenakan bahan tersebut mudah didapat dan bisa dibilang cukup terjangkau. Sebenarnya ada lem khusus untuk membuat efek air, namun di Indonesia bahan tersebut sulit ditemukan, walaupun ada, bahan tersebut hanya untuk efek air pada pembuatan diorama sehingga tidak dapat dianimasikan menjadi air yang mengalir.

Untuk set halaman kerajaan dan tengah hutan, menggunakan lokasi yang sama, hanya penataan pohonnya yang berbeda. Potongan-potongan batang pohon terbuat dari potongan-potongan ranting pohon yang asli.

4.2.3 Musik

Musik yang dipilih merupakan yang berjenis gamelan kontemporer, yang masih mengandung unsur tradisional namun unsur modern tidak ketinggalan. Pemilihan jenis musik ini bertujuan agar trailer ini tidak terlalu kaku dengan hanya menunjukkan unsur tradisional saja, sehingga audiens tidak merasa bosan.

Musik yang diusung juga tidak hanya satu, melainkan kompilasi dari beberapa musik lainnya, yang dipotong serta disesuaikan dengan

visual yang diwakili dalam trailer. Untuk *mood* tenang, seperti pada tahap ‘pengenalan’ karakter di awal trailer, bagian musik yang digunakan lebih kalem dibanding saat Pandawa dan Kurawa memanah burung mainan di tengah hutan. Pada adegan ini, musik yang digunakan memiliki tempo yang lebih cepat untuk membangun ketegangan di benak audiens. Sedangkan untuk adegan yang agak komedi, musik yang digunakan pun yang terdengar lebih ceria dengan tempo yang tidak terlalu cepat, namun tidak pula terlalu tenang. Berikut merupakan musik yang digunakan di dalam trailer:

a. Morning Song oleh Koto, Bendro, See New Project, Kecapi (Musical Group)

Musik ini memiliki tempo yang sedang sehingga sesuai untuk bagian awal trailer.

b. Gamelan oleh Danny Elfman (Composer)

Beberapa bagian dari lagu ini memiliki tempo yang cepat, sehingga dinilai mampu membangun *mood* tegang pada adegan dimana anak panah Bima tidak sengaja meluncur ke arah yang bukan targetnya.

c. Colony Collapse oleh Filastine Feat. Nova (Audio-Visual Artist)

Tempo cepat dari Colony Collapse ini cocok untuk *scene* munculnya judul ‘Pandawa Sokalima’, membawa *mood* dari audiens semakin naik dan *exciting*.

Tidak semua bagian dari lagu tersebut digunakan, hanya beberapa bagian yang dirasa mampu mewakili dan membangun atmosfer yang ingin ‘dihidangkan’ kepada audiens.

Selain musik, *sound effect* juga menjadi penunjang *mood* yang dihadirkan, seperti misalnya pada adegan Arjuna berlatih memanah apalnya, terdengar efek suara anak panah yang meluncur dan menancap pada batang pohon. Atau ketika Nakula dan Sadewa berlatih pedang kayu, terdengar dentingan kayu yang mengenai satu sama lain dan

masih banyak adegan yang membutuhkan *sound effect* guna mendukung ‘pembangunan’ *mood* dan atmosfer di benak audiens.

4.2.4 Videografi

Tone warna yang akan digunakan adalah warna cerah mengingat target audiens merupakan anak-anak. Namun, untuk tetap mendapatkan visual jaman dulu, saturasi warna diturunkan sehingga *tone* warna yang dihasilkan tidak terlalu mencolok.

Selain itu, *setting* waktu adegan adalah siang hari sehingga *tone* yang digunakan juga warna hangat.



Gambar 4.5 *Tone* Warna Yang Digunakan Dalam Video Trailer

4.3 Proses Desain

4.3.1 Storyline

Judul Serial	: Pandawa Sukolimo
Karakter	: Resi Durna, Pandawa (Yudhistira, Arjuna, Nakula, Sadewa, dan Bima), dan Kurawa (Duryudana dan Dursasana)
Sinopsis Cerita Keseluruhan	<p>Di suatu siang menjelang sore hari, para Pandawa, kecuali Bima sedang berlatih di halaman belakang Kerajaan Hastinapura. Yudhistira membaca kitab kumpulan ajian, Nakula dan Sadewa berlatih duel pedang, dan Arjuna sedang mencoba memanah apel yang digantung di pohon.</p> <p>Bima tak lama menyusul dengan membawa kotak makanan</p>

ringen yang barusan dia ambil dari dapur kerajaan. Dia berjala menuju Yudhistira sambil mengomentari adik-adiknya sembari memakan makanannya. Dia terus bicara hingga tersedak. Bima pun mencari-cari kendi yang ternyata lupa dia bawa. Yudhistira yang melihat kelakukan adiknya itu hanya bisa tersenyum simpul sambil menepuk-nepuk punggung Bima.

Di lorong menuju bangunan utama kerajaa, Duryudana dan Dursasana mengintai Pandawa yang sedang berlatih. Mereka hanya menganggap kalau Pandawa berlatih untuk mencari muka dari Sang Guru, Resi Durna. Mereka pun sebal dan kembali ke kamar Kurawa untuk tidur siang.

Kembali ke Pandawa yang sedang serius berlatih, tiba-tiba dari kejauhan terlihat Durna memasuki halaman kerajaan. Beliau memberi aba-aba kepada anak-anak untuk berkumpul, kemudian memberikan pengumuman bahwa beliau akan mengadakan sayembara memanah dan si pemenang akan mendapatkan Ajian Dhanurweda.

Durna tak melihat Kurawa sejak tadi, beliau menanyakan keberadaan mereka kepada adik-adik Pandawa, yang mana mereka pun kurang tahu pasti keberadaan kakak-kakaknya. Akhirnya Durna pun menyuruh Pandawa untuk bersiap-siap dengan peralatan panahnya dan beliau sendiri menuju ke kamar Kurawa untuk menjemput mereka.

Tibalah Durna di depan pintu kamar Kurawa, beliau ketok-ketok hingga dua kali namun tak ada jawaban. Tak lama kemudian Duryudana muncul di depan pintu dengan wajah setengah mengantuk, berkata bahwa dia dan adik-adiknya Kurawa capek setelah latihan tadi pagi. Durna pun menyangkal bahwa terakhir mereka latihan adalah beberapa hari yang lalu, hari ini mereka hanya bermain saja. Kemudian muncullah Dursasana di belakang Duryudana.

Durna pun memberi tahu bahwa aka nada sayembara memanah dan mereka berdua harus ikut karena untuk membangunkan kesembilan puluh delapan adik mereka, tentu akan membutuhkan waktu yang lama. Kemudian, Durna pun menyuruh mereka berdua segera bersiap-siap.

Pandawa, kecuali Bima sudah berkumpul di halaman belakang. Durna menanyakan keberadaan Bima, yang kemudian dari jauh terdengar suara nafas terengah-engah. Ternyata Bima membawa banyak barang, selain peralatan memanahnya. Durna menganjurkan Bima untuk tidak membawa barang yang tidak diperlukan karena akan menyusahkan diri Bima sendiri di perjalanan nanti. Bima pun kembali ke dalam untuk mengembalikan barang-barangnya.

Duryudana dan Dursasana sudah sampai di halaman, mereka berangkat menuju hutan. Bima berlari menyusul di belakang.

Durna, Pandawa, dan kedua Kurawa terus berjalan menuju hutan hingga sampailah mereka di sebuah tanah lapang di tengah hutan. Mereka berhenti di bawah sebuah pohon yang paling besar di sana.

Durna menunjuk sebuah burung mainan dari kayu yang telah digantung di dahan pohon tersebut. anak-anak harus berhasil memanah burung tersebut untuk mendapatkan Ajian Dhanurweda, namun dari jarak yang cukup jauh, yakni dari tengah lapangan.

Yudhistira mencoba pertama, namun gagal karena kurang konsentrasi. Kemudian, giliran Dursasana. Durna menanyai apa yang ada di pikiran Dursasana, dia menjawab bahwa dia memikirkan burung panggang. Mendengar jawaban itu, Durna jengkel, menyuruh Dursasana lebih fokus. Dursasana pun melepaskan anak panahnya, yang kemudian melenceng agak jauh dari target.

Giliran ketiga dan empat adalah Nakula dan Sadewa, keduanya sama-sama gagal. Duryudana mencibir adik kembarnya yang gagal tersebut. Dia meremehkan sayembara ini. Durna pun menyuruh Duryudana untuk maju memanah burung mainan itu. Dan ternyata, dia pun gagal.

Selanjutnya giliran Arjuna. Dia dengan tenang mengarahkan anak panahnya ke target, lalu melepaskan anak panah tersebut dan berhasil menancap di badan burung. Pandawa bahagia melihat keberhasilan Arjuna. Durna dari kejauhan tersenyum bangga, sedangkan Duryudana dan Dursasana dengan wajah muram, iri melihat

keberhasilan Arjuna. Mereka merencanakan sesuatu agar tidak ada lagi Pandawa yang berhasil.

Giliran terakhir adalah Bima. Dursasana berjalan mendekati Bima dan berhenti tepat di belakangnya. Saat Bima membidik dan bersiap memanah target, Dursasana tiba-tiba dengan sengaja menyenggol lengan Bima sehingga anak panah Bima menuju ke arah yang lain. Naasnya, anak panah Bima meluncur menuju Durna.

Semua panik, termasuk Durna sendiri. Lalu, Arjuna dengan sigapnya mengambil anak panah dan mengarahkan ke arah anak panah Bima. Beberapa detik kemudian kedua anak panah tersebut jatuh di belakang Durna. Semua tampak lega.

Durna pun berjalan mendekati anak-anak. menasehati Duryudana dan Dursasana yang tidak serius dalam berlatih. Setelah memberi selamat kepada Arjuna dan memberikan hadiah yang telah dijanjikan, Durna pun mengajak anak-anak untuk kembali ke istana karena hari telah menjelang petang.

4.3.2 *Konsep Trailer*

Pada *trailer* ini, tidak semua plot dalam cerita ditampilkan, hanya beberapa plot kunci yang mewakili cerita agar dapat dimengerti oleh audiens tanpa melihat seluruh plot, namun tetap bersinergi dan mudah dipahami. Plot yang ditampilkan berurutan berdasarkan apa yang tertulis di sinopsis walaupun tetap ditampilkan sedikit *twister scene* di bagian akhir hanya sebagai ‘bumbu’.

Musik yang dipilih adalah instrumen gamelan kontemporer agar tema yang dibawakan dalam *trailer* ini semakin kuat. Ritme musik dimainkan sesuai dengan *mood* adegan yang sedang berlangsung agar atmosfer yang ada di dalamnya semakin kental terasa. Berikut merupakan konsep *trailer* dalam bentuk tabel.

Tabel 4 1 Konsen *Trailer* ‘Pandawa

SCENE		KETERANGAN	
#1	Black Screen		
#2	Awan yang bergerak ke samping kanan dan kiri mengekspos matahari.	SFX: Suara angin, dentingan pedang kayu.	Morning Song - Koto <i>Turn Up</i>
#3	Pandawa berlatih di halaman kerajaan	SFX: Dentingan kayu dan suara burung berkicau	<i>Balance</i>
#4	Nakula dan Sadewa berduel pedang, menyerang satu sama lain.	SFX: Dentingan pedang kayu Nakula-Sadewa berteriak menyerang satu sama lain.	
#5	Yudhistira membaca buku kumpulan jurusnya.	SFX: Halaman buku yang dibalik	
#6	(Zoom Out) Apel yang digantung di dahan pohon. Anak panah menancap di dekat apel.	SFX: Anak panah yang meluncur dan menancap ke kayu.	
#7	Apel yang digantung di dahan pohon dengan banyak anak panah yang sudah menancap di sekitarnya.		
#8	Arjuna mencoba memanah target apel. Mengangkat anak panahnya, meluncurkan. Beberapa detik kemudian,	SFX: Anak panah yang meluncur dan menancap ke	

	menunduk sedih, tanda anak panahnya belum mencapai target.	kayu.	
#9	Bima mengemil makanan kecil di bawah pohon.	Bima : Apa? *wajah polos* SFX: mengunyah makanan	<i>Turn Down</i>
#10	Durna berkacak pinggang sambil menanyakan keberadaan Kurawa.	Durna: Dimana kakak Kurawa kalian?	
#11	Nakula-Sadewa mengangkat bahu pertanda mereka tidak mengetahui keberadaan Kurawa.	<i>Turn Up</i>	
#12	Duryudana dan Dursasana sedang tidur siang, dengan mulut terbuka dan mendengkur.		
#13	Pandawa, Duryudana, Dursasana, dan Durna berjalan menuju ke tengah hutan.		Turn Down Voice Over (Suara Durna)
#14	Durna, Pandawa dan Kurawa berjalan berurutan melewati sungai kecil.	SFX: Burung berkicau, suara air sungai mengalir.	
#15	Burung mainan dari kayu yang digantung di pohon.	SFX: Angin berhembus pelan	

#16	Pandwa berdiri di tengah lapangan dengan bayangan dari burung mainan terdapat di pinggir lapangan.		
#17	Yudhistira focus membidik, kemudian melepaskan anak panahnya.	SFX: Anak panah meluncur	<i>Turn Up Balance</i>
#18	Target. 3 anak panah meluncur dan menancap di dahan dan batang.	SFX: Anak panah meluncur dan menancap di dahan pohon (3x)	
#19	Tiba-tiba sebuah anak panah berhasil menancap ke badan burung. Burung ikut bergoyang mengikuti anak panah.	SFX: (Turn up) Anak panah yang meluncur kencang dan menancap ke kayu. Hempasan angin.	
#20	Close up mata Duryudana. Dengan ekspresi serius dan merencanakan sesuatu yang jahat. Kemudian melirik ke kiri	SFX: Tepuk tangan dan sorak sorai Pandawa	<i>Turn Down</i>
#21	Close up setengah wajah Dursasana (hidung-dagu) tersenyum menyeringai jahat.	Gamelan – Danny Elfman <i>Turn Up</i>	
#22	Bima yang bersiap-siap meluncurkan panahnya, tiba-tiba Dursasana dengan sengaja menyenggol tangan Bima		
#23	Anak panah meluncur ke udara (menuju ke arah Durna)	SFX: Angin dan anak	<i>Balance</i>

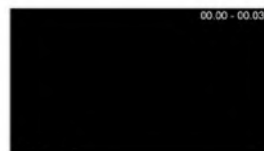
V		panah yang meluncur	
#24	(Split Screen) Duryudana & Dursasan, Yudhistira & Sadea, Durna Ekspresi ketakutan sekaligus khawatir.	Backsound: Menegangkan	
#25	Title Zoom Out	Colony Collapse – Filastine Feat Nova Turn Up	
#26	Dursasana membidik target	Voice Over Durna : Apa yang ada di benakmu, Dursasana?	<i>Turn Down</i>
#27	Duryudana menutup mata dan membayangkan burung panggang dalam bubbletalk	Duryudana: Hmm.. burung panggang enak sekali, kek. Backsound: Fun	
#28	Durna melipat lengan di dada, memutar bola mata, menghembuskan nafas mendengar jawaban Dursasana	SFX: Menghembuskan nafas	
#29 ^V	Scene penutup “Coming Soon.”	Backsound: Exciting	Colony Collapse – Filastine Feat Nova Turn Up

Voice over pada *scene* 13 hingga 16, merupakan suara Durna yang menjelaskan apa yang akan mereka lakukan hari itu, “Kakek melihat kalian selalu serius berlatih. Kakek ingin menguji perkembangan kalian. Ikutlah kakek ke tengah hutan. Akan kuselenggarakan sayembara memanah. Pemenang akan mendapatkan ajian terbaru dari kakek, sehingga kakek berharap kalian bertanding dengan adil. Dari sini, bisa diketahui siapa yang sungguh-sungguh berlatih, siapa yang tidak serius. Karena untuk mendapatkan sesuatu, kalian haruslah bekerja keras untuk meraihnya.”

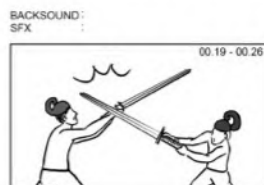
4.3.3 Storyboard

Title TRAILER PANDAWA SOKALIMA

Sheet # 1

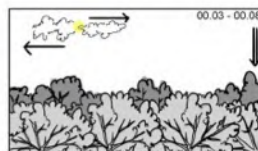


SCENE #1
SETTING :
SHOT :
MOVEMENT :
TRANSITION : FADE OUT
ACT : BLACK SCREEN



SCENE #4
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium Two Shot
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Nakula & Sadewa berduel, pedang kayu mereka saling menyerang satu sama lain.

BACKSOUND :
SFX : Dentingan pedang kayu.



SCENE #2
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Wide Shot
MOVEMENT : Tilting
TRANSITION : FADE IN
ACT : Awan dan matahari di langit tilt ke halaman belakang

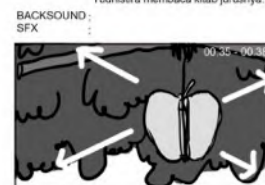


SCENE #5
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Over The Head Yudhistira - Kitab
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Yudhistira membaca kitab jurusnya di bawah pohon. Membalik satu halaman.

BACKSOUND :
SFX : Kertas yang dibalik



SCENE #3
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Wide Shot, High Angle
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Pandawa sedang berlatih : Nakula-Sadewa berlatih dengan pedang kayu, Arjuna berlatih memanah, Yudhistira membaca kitab jurusnya.

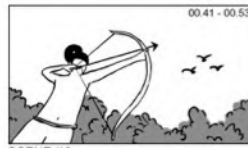


SCENE #6
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : CloseUp
MOVEMENT : Zoom Out
TRANSITION :
ACT : Apel yang digantung di atas pohon. Satu anak panah lagi yang diluncurkan dan menancap di dahan.

BACKSOUND :
SFX : Anak panah yang meluncur dan menancap.



SCENE #7
 SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Medium Shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Apel digantung di dahan pohon dengan banyak anak panah yang sudah menancap di dahan.
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE #8
 SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Low Angle
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Arjuna mencoba memanah target apel tersebut. Mencoba fokus, meluncurkan anak panahnya. Menunduk
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE #9
 SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Medium Shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : dan Bima duduk di sebelah Yudhistira, sedang sibuk makan makanan kecil dari kotak kecilnya.
 "Apa?" dengan wajah polos.
 BACKSOUND :
 SFX : Mengunyah makanan



SCENE #10
 SETTING : Siang hari, halaman Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Medium Shot - Duma
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Duma "Dimana kakak-kakak kalian?"
 BACKSOUND :
 SFX :



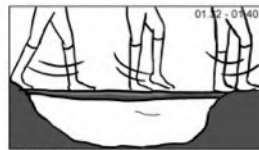
SCENE #11
 SETTING : siang hari, halaman Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Medium shot - Nakula Sadewa
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Pandawa berdiri hadapan Duma, mengangkat bahu, pertanda tidak mengetahui keberadaan Kurawa.
 BACKSOUND :
 SFX :



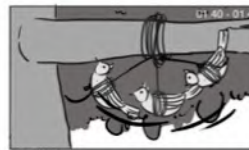
SCENE #12
 SETTING : Siang hari, Kamar Kurawa
 SHOT : Close up
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Duryudana dan Dursasana tidur siang dengan mulut terbuka dan mendengkur.
 BACKSOUND : Hening
 SFX : Dengkuran keras dan bersautan



SCENE #13
 SETTING : Siang hari, Jalan menuju tengah Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Long Shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Pandawa, Duryudana, Dursasana, dan Duma berjalan menuju hutan.
 BACKSOUND : (O.S.) Duma memberi pengumuman bahwa mereka akan melakukan sayembara memanah.



SCENE #14
 SETTING : Siang hari, Tengah Lapangan
 SHOT : Cut in
 MOVEMENT :
 TRANSITION : FADE IN
 ACT : Duma, Arjuna, Duryudana, Dursasana, Sadewa, Yudhistira, Nakula dan Bima berjalan berurutan sebuah jembatan kayu kecil
 -Rumpuk yang terinjak
 -Suara-suara alam (burung, angin, sungai)
 SFX :



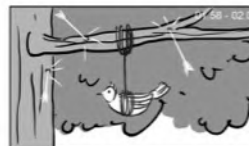
SCENE #15
 SETTING : Siang hari, Tengah hutan Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Close Up
 MOVEMENT :
 TRANSITION : FADE IN
 ACT : Burung mainan dari kayu sebagai target untuk sayembara digantung di sebuah pohon di pinggir tanah lapang.
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE #16
 SETTING : Siang hari, Tengah Hutan Hastinapura
 SHOT : Long shot
 MOVEMENT : Zoom out
 TRANSITION :
 ACT : Pandawa berdiri di tengah lapangan dengan jarak 12m dari target.
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE #17
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Medium Shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Yudhistira fokus membidik target kemudian melepaskan anak panahnya.
 BACKSOUND : Anak panah meluncur
 SFX :



SCENE #18
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Medium Shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION : Cut
 ACT : Target, Meluncur dan menancaplah 3 anak panah (Y, N, S) berurutan di dahan dan batang.
 BACKSOUND :
 SFX : Anak panah yang meluncur dan menancap.



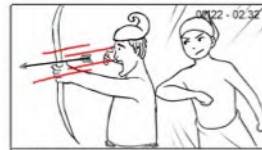
SCENE # 19
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Extreme Close up
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Sebuah anak panah tiba-tiba berhasil menancap ke kepala target. Target bergoyang mengikuti anak panah.
BACKSOUND :
SFX : Anak panah meluncur dan menancap.



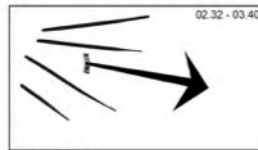
SCENE # 20
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Extreme Close up
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Mata Duryudana yang penuh dengan kebencian dan kemarahan. Melirik ke arah kiri.
BACKSOUND : Tepuk tangan dan teriak penuh baha- ga Pandawa
SFX :



SCENE # 21
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Extreme Close Up
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Setengah wajah Dursasana (Hiding hingga dagu), tersenyum menyeringai.
BACKSOUND :
SFX : Serius



SCENE # 22
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Medium angle - slow motion
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Bima sudah bersiap-siap menembak target. Sebuah tangan menyenggol Bima yang sedang menembak.
BACKSOUND :
SFX : Menegangkan



SCENE # 23
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Fast - Slow Motion - Fast
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Bima tidak sengaja melepaskan anak panahnya, yang kemudian meluncur menuju ke arah Duma.
BACKSOUND : Menegangkan
SFX : Anak panah yang meluncur



SCENE # 24
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Long shot - Medium shot
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Cut - Split Screen Duryudana & Dursasana Pandawa Duma
BACKSOUND : Menegangkan
SFX :



SCENE # 25
SETTING : -
SHOT : -
MOVEMENT : Zoom Out
TRANSITION : Out
ACT : Title with Black Background
BACKSOUND : -
SFX : -



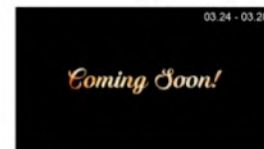
SCENE # 26
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Medium Shot, dari belakang
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Dursasana menembak target (O.S.) Duma, "Apa yang ada di benakmu, Dursasana?"
BACKSOUND :
SFX :



SCENE # 27
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Close Up - Medium Shot
MOVEMENT : Tilt dan Pan sedikit ke kanan atas
TRANSITION : -
ACT : Duryudana menutup mata, membayangkan burung panggang (bubble talk). Duryudana, "Himm...burung panggang enak sekali kakak."
BACKSOUND :
SFX : Fun



SCENE # 28
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Medium Shot
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Duma dengan lengan terlipat di dada, memutar bola mata mendengar jawaban Dursasana.
BACKSOUND :
SFX :



SCENE # 29
SETTING : -
SHOT : -
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT :
BACKSOUND :
SFX :

Gambar 4.6 Storyboard Trailer Pandawa Sokalima

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

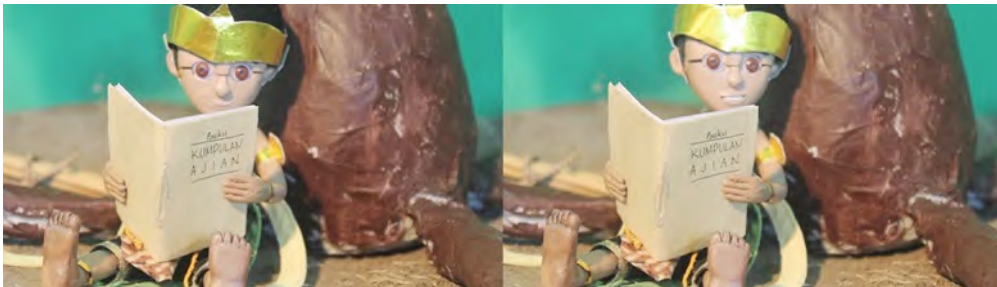
Implementasi desain dalam perancangan ini berupa *screenplay* dan *storyboard* yang diterapkan menjadi animasi, yang kemudian dijadikan acuan untuk pengambilan gambar dalam *trailer* animasi *stop motion* “Pandawa Sokalima”.

Pengambilan gambar per *frame* dari karakter yang digerakkan atau dianimasikan dengan latar belakang set yang telah didesain, penataan *lighting* dan *aspect ratio*, kemudian dikompilasikan menjadi sebuah video *trailer*, dengan penambahan *background*.

5.1 Implementasi *Storyboard* ke dalam Animasi

Pada langkah awal pembuatan animasi, ditentukanlah *screenplay* atau cerita yang akan ditayangkan, yang kemudian divisualisasikan ke dalam sebuah *storyboard*, lalu ke dalam animasi. Penerapan gerak pada *storyboard* dapat berubah dalam penganimasian mengingat karakter memiliki batasan dalam bergerak.

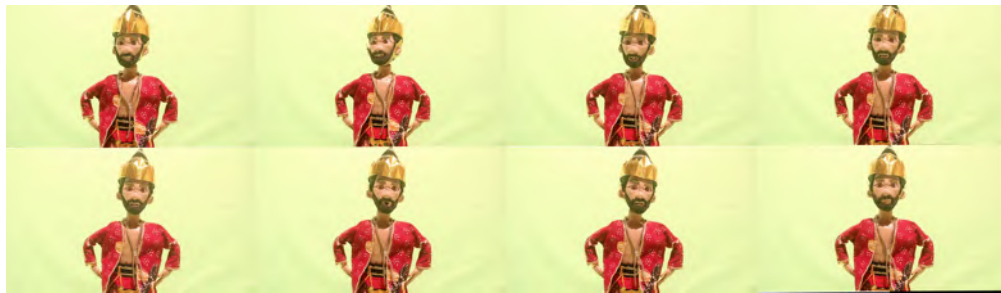
Proses penggerakkan atau penganimasian karakter dilakukan dengan pengambilan gambar tiap *frame*, dimana karakter digerakkan sedikit demi sedikit yang dimana bila dikompilasikan menjadi satu gerakan. Gerakan tiap *frame* pun tidak banyak berbeda mengingat hal tersebut mempengaruhi hasil animasi. Semakin sedikit karakter digerakkan tiap *frame*, semakin halus animasi yang dihasilkan. Selain itu, untuk ekspresi, menggunakan metode *replacement face*.



Gambar 5.1 Penerapan Metode *Replacement Face* Pada Karakter Yudhistira.



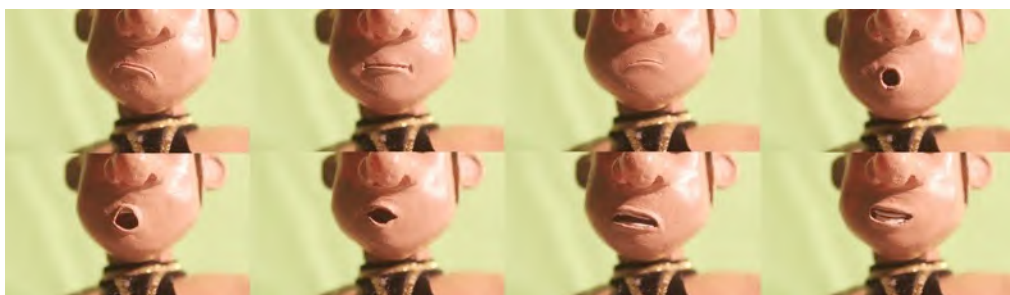
Gambar 5.2 Penerapan *Replacement Face* Pada Karakter Bima.



Gambar 5.3 Penerapan *Replacement Face* Pada Karakter Resi Durna.



Gambar 5.4 Penerapan *Replacement Face* Pada Karakter Duryudana.



Gambar 5.5 Penerapan *Replacement Face* Pada Karakter Dursasana.



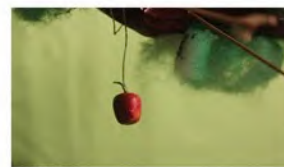
SCENE #2
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Wide Shot
MOVEMENT : Tiltting
TRANSITION : FADE IN
ACT : Awan dan matahari di langit tilt ke halaman belakang

BACKSOUND :
SFX : Dentingan pedang kayu



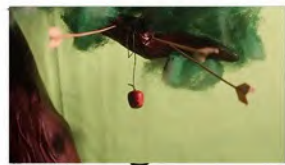
SCENE #5
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Over The Head Yudhistira - Kitab
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Yudhistira membaca kitab jurusnya di bawah pohon. Membalik satu halaman.

BACKSOUND :
SFX : Kertas yang dibalik



SCENE #8
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : CloseUp
MOVEMENT : Zoom Out
TRANSITION : -
ACT : Apel yang digantung di atas pohon. Satu anak panah lagi yang diuncurkan dan menancap di dahan.

BACKSOUND :
SFX : Anak panah yang meluncur dan menancap



SCENE #7
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium Shot
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Apel digantung di dahan pohon dengan banyak anak panah yang sudah menancap di dahan.

BACKSOUND :
SFX : -



SCENE #9
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium Shot
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : ...dan Bima duduk di sebelah Yudhistira, sedang sibuk makan makanan kecil dari kotak kecilnya.
 "Apa?" dengan wajah polos.

BACKSOUND :
SFX : Mengunyah makanan



SCENE #10
SETTING : Siang hari, halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium Shot - Durna
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Durna "Dimana kakak-kakak kalian?"

BACKSOUND :
SFX : -



SCENE #12
SETTING : Siang hari, Kamar Kurawa
SHOT : Close up
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Duryudana dan Dursasana tidur siang dengan mulut terbuka dan mendengkur.

BACKSOUND : Hening
SFX : Dengkuran keras dan bersautan



SCENE #15
SETTING : Siang hari, Tengah hutan Kerajaan Hastinapura
SHOT : Close Up
MOVEMENT : FADE IN
TRANSITION : -
ACT : Burung mainan dari kayu sebagai target untuk sayembara digantung di sebuah pohon di pinggir tanah lapang

BACKSOUND :
SFX : -



SCENE #20
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Extreme Close up
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Mete Duryudana yang penuh dengan kebencian dan kemarahan. Melirik ke arah kiri.

BACKSOUND : Tepuk tangan dan teriak penuh bahu-bahu Pandawa
SFX : -



SCENE #21
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Extreme Close Up
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Setengah wajah Dursasana (Hidung hingga dagu), tersenyum menyeringai.

BACKSOUND :
SFX : Sarius

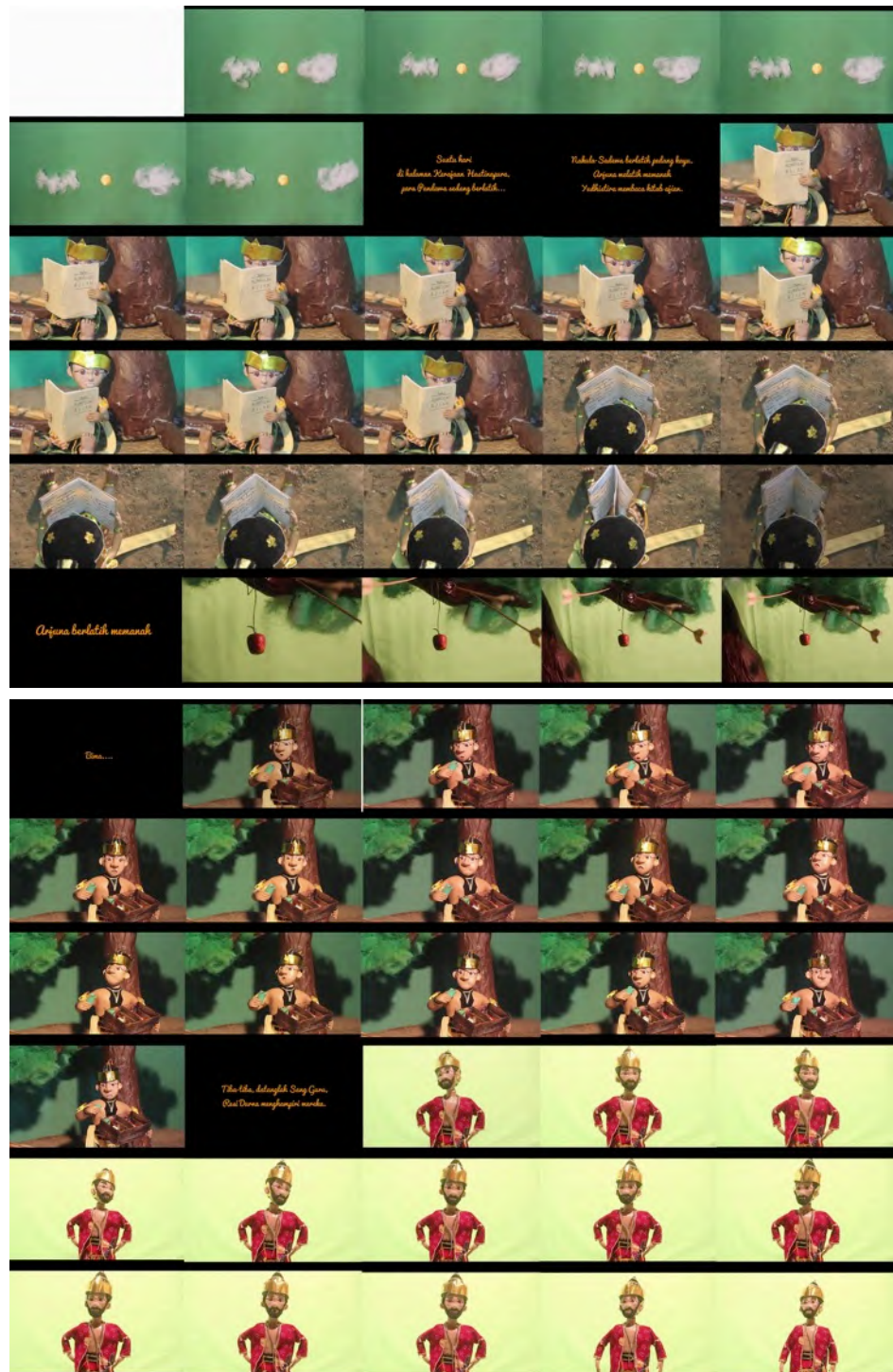


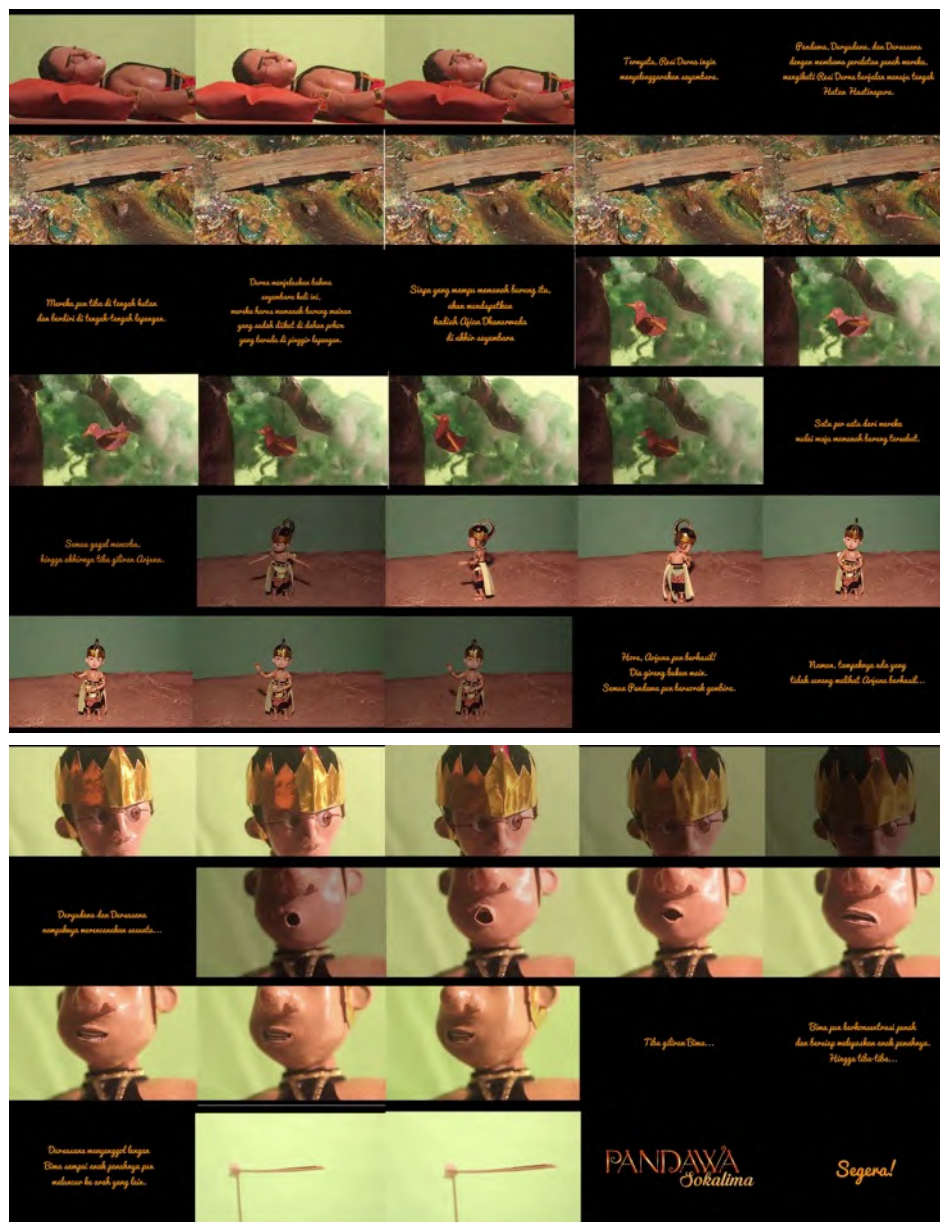
SCENE #23
SETTING : Siang hari, tengah hutan
SHOT : Fast - Slow Motion - Fast
MOVEMENT : -
TRANSITION : -
ACT : Bima tidak sengaja melepaskan anak panahnya, yang kemudian meluncur menuju ke arah Durna.

BACKSOUND : Menegangkan
SFX : Anak panah yang meluncur

Gambar 5.6 Penerapan Beberapa Adegan di *Storyboard* dalam *Trailer*

5.3 5.2 Screenshot Hasil Akhir Video Trailer ‘Pandawa Sokalima’





Gambar 5.7 *Screenshot Scene Dalam Trailer*

5.3 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir



Gambar 5.8 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir

LAMPIRAN I

HASIL WAWANCARA DENGAN PSIKOLOG PERKEMBANGAN ANAK

Narasumber : Ibu Dewi Retno Suminar, M.Si

Psikolog dan Ketua Departemen Pendidikan dan Pengembangan Fakultas
Psikologi Universitas Airlangga

Hari/tanggal : Selasa, 15 April 2014

Pukul : 17.00 WIB

Tempat : Jl. Wonorejo Selatan II, No. 203, Surabaya – Jawa Timur

1. **Menurut artikel yang pernah kami baca, sebuah penelitian menyebutkan bahwa perkembangan otak manusia paling pesat terjadi di usia 8-17 tahun dengan persentase perkembangan sebesar 80%, bagaimana penjelasan ibu mengenai hal tersebut?**

Perkembangan paling besar justru terjadi di bawah usia 7 tahun. Perkembangan kognitif secara pesat pada manusia terjadi hingga usia 25 tahun. Di atas usia tersebut, perkembangan kognitif tetap terjadi sebagai hasil dari apa yang dipelajarinya di perkembangan tahapan sebelumnya, yaitu masa remaja.

2. **Bagaimana keadaan psikografis anak-anak usia 7-12 tahun?**

Anak-anak usia 7-12 tahun merupakan mereka yang berada di tahapan operasional konkret. Proses berfikir mereka sudah mulai berfikir secara logis, terikat dengan objek-objek konkret. Mereka juga mulai senang berkompetisi, senang bergerak, bermain.

Mereka mulai menyukai permainan dengan peraturan yang dikemas dalam bentuk sebuah cerita. Mereka juga sudah bisa mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep baik – buruk, benar – salah, serta konsep sebab – akibat.

3. Menurut ibu, apakah tayangan anak-anak untuk saat ini, khususnya kartun, sudah aman dan baik untuk anak-anak?

Kurang. Yang masih diterima itu Upin dan Ipin secara normatif. Namun lebih banyak yang seperti Barbie, sudah tidak sesuai. Kalau menurut saya malah tidak ada yang. Mungkin Little Krishna. Sayangnya dalam tayangan itu masih ada hal yang di luar kewajaran si anak, kecuali ada semacam penjelasan agar si anak bisa mencerna.

Krishna ini kan dipuja ya, harus menurut dengan apa yang dikatakan si Krishna, menurut saya itu tidak masuk akal karena si Krishna ini seperti di-Tuhan-kan. Harus ada penjelasan mengapa orang-orang ini menyembah Krishna karena anak-anak tidak dapat mencerna hal semacam ini. Spogebob itu lain lagi ya, seperti banyak orang remaja dan dewasa yang lebih banyak menontonnya.

4. Jam berapa lebih baik anak-anak diperbolehkan menonton tv?

Jam-jam di mana merupakan bukan waktu belajar anak-anak, seperti sore hari, seperti sekarang ini (sekitar pukul 17.00) sehingga tidak mengganggu waktu belajar mereka, seperti waktu *prime time*. Di waktu *prime time* sendiri, sebagian besar stasiun televisi menayangkan tayangan untuk remaja dan dewasa. Jam 14.00 masih diperbolehkan untuk menonton televisi, tapi tidak semua anak-anak karena ada dari mereka yang masih ada kegiatan sekolah. Tapi sekarang dengan sudah banyak beredarnya layanan televisi langganan, mereka bisa menonton televisi (tayangan anak-anak) sewaktu-waktu.

5. Berapa lama anak-anak usia sekolah tersebut seharusnya diperbolehkan menonton televisi?

Sebenarnya tidak boleh lebih dari satu jam ya. Seperti di China saja, itu ada aturan dimana anak tidak boleh bermain game lebih dari 30 menit, di atas itu tidak boleh. Itu sudah masuk di jurnal bahwa mereka bermain online itu sudah ada aturannya. Jika bermain game online, di menit ke 30, game

tersebut sudah akan langsung berhenti secara otomatis. Kalau di pemerintah kita masih belum dapat memikirkan sampai hal tersebut.

6. Kalau menonton lebih dari 1 jam itu, apa pengaruhnya terhadap perkembangan anak sendiri?

Respon yang lambat. Ketika seseorang dalam waktu sekian lama, memandang suatu hal, maka yang berikutnya untuk kemanusiaanya akan terlambat. Misalnya dipanggil, dua kali dia akan baru menoleh. Yang akan menjadi berbahaya adalah ketika hal tersebut dilakukan secara terus menerus. *Do become habit, habit becomes character*. Kalau di habit terus menerus kan jadi karakter, nah itu yang tidak boleh. Seperti misalnya, anak yang tiap hari marah, dibiarkan, ya akan menjadi pemarah. Tapi jika anak punya ‘bakat’ pemarah, namun jika situasi yang diciptakan tidak membuat marahnya keluar ya dia tidak akan menjadi orang yang pemarah.

Dalam proses perkembangan itu ada dua unsur yang harus diperhatikan, dengan faktor mature dan faktor belajar. Untuk membuat anak paham, harus memerhatikan apakah dia sudah cukup matang untuk diberi stimulasi. Seperti kasus tayangan tv tadi, anak usia tersebut boleh distimulasi dengan adanya unsur belajar. Karena manusia itu selalu belajar, binatang aja memiliki unsur belajar. Semua makhluk hidup itu belajar, bedanya manusia memiliki akal dan pikiran. Jadi anak itu sebenarnya tidak ada yang bodoh, yang ada adalah seberapa banyak belajarnya. Seperti rubber-band hypothesis, untuk menggambarkan perkembangan manusia. Kalau karet nya gelang pentil, di situ ada kelas akselerasi. Dia kuat jika ditarik. Ada juga yang karet biasa, harus pelan-pelan menariknya.

7. Tayangan seperti apa yang seharusnya ditayangkan untuk anak-anak usia 7-12 tahun? Elemen apa saja yang wajib terkandung dalam tontonan itu?

Yang harus diperhatikan adalah kalau anak usia 5 tahun ke bawah, proses imitasinya sangat kuat, maka pada anak-anak seperti itu, tayangan-tayangan yang membahayakan harusnya tidak boleh diberikan. Tetapi, kalau

anak usia sekolah, sebenarnya memasukkan pembelajaran untuk normatif-normatif, untuk pelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita itu akan lebih pas, karena usia kompetitif tersebut, hal-hal yang informatif yang berbau edukasi dengan menampilkan hal yang baik – buruk, hal-hal yang menampilkan kisah causal. Kalau yang anak kecil itu belum sampai kesana, karena itu mereka lebih suka hal-hal yang fun seperti fable.

8. Perlukan peran orang tua untuk mendampingi sang anak dalam menonton televisi?

Selama penjelasan (dalam tayangan) itu masih bisa dicerna untuk anak, saya rasa tidak perlu. Yang perlu adalah anak-anak di bawah usia 7 tahun karena mereka belum dapat mencerna dengan pemikiran mereka sendiri.

9. Seumpama kami mengambil konten cerita wayang, apakah bagus untuk ditayangkan untuk anak-anak usia sekolah?

Boleh, dengan menampilkan dalam figure orang, seperti Krishna, itu boleh saja. Atau seperti komik Mahabharata milik RA Kosasih itu kan bagus sekali, ceritanya yang sudah diadaptasikan dalam komik itu bagus sekali.

10. Cerita yang akan kami ambil adalah cerita di mana Pandawa kecil masih dalam masa berlatih kepada Guru Durna untuk menjadi ksatria. Bagaimana menurut Ibu?

Bagus itu. Tidak apa-apa. Tanamkan saja nilai-nilainya, seperti rajin berlatih, tidak boleh sombong. Sepertinya Durna juga mengatakan hal yang serupa. Walaupun pada akhirnya dia membela Kurawa. Di situ kan bisa diambil nilai bersaing dengan baik, namun juga ada yang curang. Beri saja norma dimana curang itu hal yang buruk yang pasti akan dikalahkan oleh kebaikan. Upin Ipi itu bagus karena dia mengandung nilai-nilai sehari-hari, hanya saja di situ tokohnya kan manusia secara nyata.

12. Bagaimana dengan adegan kekerasan yang ada dalam cerita wayang tersebut?

Nah tapi kan setelah itu ada penjelasan kalau itu hal yang negatif, misalnya ketika menceritakan tentang perang Baratayuda, tapi kan kemudian ada nilai bahwa kebenaran yang menang. Adanya tokoh Pandawa membawa banyak pelajaran, seperti orang kembar harus bagaimana, Pandawa yang arif bijaksana itu seperti apa, itu tidak apa, sehingga adanya perang sudah dalam kemampuan nalar mereka karena konsep konkret itu tadi. Kalau perang misalnya tidak menggunakan senjata, mereka malah akan menilai itu hal yang aneh.

13. Jadi, tidak apa-apa seumpama ada cerita dimana Arjuna sedang belajar memanah?

Iya tidak apa-apa, karena mereka akan melihat adanya keteladanan dia untuk berlatih, nah itu bisa disisipi dengan normatif di situ, dia belajar. Kan tidak mengurangi cerita kalau di dalamnya ada unsur pembelajaran bahwa tidak akan mungkin dia bisa menjadi pemanah yang baik kalau dia tidak rajin berlatih memanah. Itu dimasukkan saja, seperti kalimat yang ditambahkan tapi tidak mengurangi nilai ceritanya, tapi di situ ada unsur pembelajaran, nah itu pas untuk anak-anak usia sekolah.

14. Kalau ada unsur cerita tentang pernikahan, apakah anak-anak sudah dapat menerima hal ini?

Mereka sudah menerima. Justru yang tidak dapat diterima ketika ada anak tapi tidak ada pernikahan, mereka akan mempertanyakan hal tersebut. Karena konkret itu tadi.

15. Adanya sosok Drupadi sebagai istri dari kelima Pandawa, apakah aman untuk ditayangkan kepada anak-anak usia sekolah dasar?

Lebih baik adanya cerita tentang Drupadi sebagai istri kelima Pandawa dihilangkan saja atau kalau memang harus ditayangkan, ada baiknya kalau ditambahkan informasi tentang alasan mengapa Drupadi harus

menjadi istri kelima Pandawa tersebut, tentang mengapa di jaman itu harus patuh akan perkataan orang tua seperti apa yang telah Arjuna lakukan sehingga mengakibatkan Drupadi menjadi istri kelima Pandawa, jadi anak-anak ini bisa membayangkan kultur yang jaman itu terjadi.

Boleh saja karena mereka sudah, seperti Ken Dedes, mereka sudah belajar tentang sejarah kerajaan yang dimana rajanya memiliki lebih dari satu istri. Seringkali kita melupakan informasi-informasi tambahan seperti itu. Kalau informasi tersebut dimasukkan kan anak-anak ini bisa mencerna apa yang disampaikan.

16. Penggunaan baju untuk tokoh wanita, seperti kemben, apakah boleh-boleh saja, mengingat anak usia 7-12 tahun tersebut sudah mulai mencari sesuatu yang konkret?

Tidak apa-apa. Kan mereka sudah mengerti orang desa jaman dulu kan memang bajunya seperti itu. Anak-anak ini masih bisa menerima karena operasional yang konkret itu tadi. Kalau tokoh wayang yang disajikan malah menggunakan baju modern kan malah tidak cocok. Justru malah bisa masuk ke otak mereka.

17. Batasan apa yang perlu diperhatikan dalam mengambil cerita wayang untuk anak-anak?

Yang pasti semua harus ada penjelasannya sehingga anak-anak tidak akan salah mengartikan informasi yang disampaikan dalam tayangan tersebut. Beri informasi tentang alasan mengapa kejadian tersebut bisa berakhir seperti itu, mengapa kejadian ini menjadi seperti ini.

18. Seberapa penting tokoh idola bagi anak-anak?

Di usia tersebut, boleh ada tokoh idola. Masuk pubertas, anak-anak mulai memasuki masa cinta terhadap tokoh idola/idamannya, mulai meniru tokoh tersebut. Sehingga diharapkan idolanya adalah tokoh yang member contoh yang baik. Biasanya anak-anak sekolah dasar kelas 4, 5, 6 yang sudah memiliki tokoh idola karena anak-anak kelas 1,2,3 masih dipengaruhi oleh

tahapan masa perkembangan sebelumnya. Kalau anak kelas 4-6 tersebut sudah memasuki masa pra-pubertas yang akhirnya menuju masa pencarian jati diri.

Anak-anak sekolah dasar sudah mulai mencintai tokoh-tokoh lawan jenis. Seperti misalnya, dia perempuan, memiliki idola laki-laki, gemes, namun bukan karena saying, tapi mereka sudah mulai ada kecenderungan untuk melihat lawan jenis. Kalau usia SMP, mereka sudah memulai menyukai yang berjenis kelamin sama. Mereka mulai mengidentifikasi laki-laki seperti apa. Jadi anak-anak kelas 4-6 SD ini memasuki masa kanak-kanak akhir yang pada akhirnya memasuki masa pra-pubertas.

19. Apakah mungkin anak-anak tersebut mengidolakan tokoh yang bukan pahlawan, misalnya si penjahatnya?

Kecil kemungkinan untuk mengidolakan tokoh jahat. Mungkin mereka bisa saja bermain dan memerankan tokoh yang bukan pahlawan, seperti bermain polisi dan penjahat. Tapi itu mereka lakukan masih masa awal sekolah dasar dimana mereka masih berimajinasi, namun untuk mereka yang sudah memasuki masa akhir kanak-kanak, saya rasa sudah bisa membedakan mana yang baik untuk diidolakan mana yang tidak.

LAMPIRAN II

HASIL WAWANCARA DENGAN DALANG

Narasumber : Ki Toro

Dalang dan Komposer Musik Tradisional dan Kontemporer

Hari/tanggal : Selasa, 16 April 2014

Pukul : 16.30 WIB

Tempat : Perum Bluru Permai Blok BH-2
Sidoarjo, Jawa Timur

1. Sebenarnya, ada berapa banyak jenis wayang di Indonesia? Khususnya di Jawa?

Ada banyak jenis wayang, yang makin hari semakin beragam dan selalu berkembang

2. Bagaimana perkembangan wayang itu sendiri dari jaman ke jaman?

Wayang purwa syarat dengan nilai agama yang kemudian menjadi media untuk penyebaran agama Islam oleh para wali dengan menyesuaikan cerita dengan ajaran Islam. Dari situlah wayang sudah tidak berbentuk menyerupai manusia seperti pada Arca. Bentuk wayang dari jaman dahulu hingga sekarang berubah-ubah, namun yang paling nampak perubahannya adalah dari segi pewarnaan.

3. Sumber cerita wayang purwa berasal dari mana saja?

Sumber cerita wayang purwa berasal dari Epos Mahabharata dan Ramayana. Ada pula cerita Panji yang ditengarai dibuat oleh masyarakat lokal, orang Jawa asli, yang bermula dari kerajaan Erlangga, Kahuripan. Cerita Panji sendiri merupakan cerita rakyat yang hingga saat ini masih berkembang dimasyarakat. Selain itu ada pula cerita yang di buat sendiri oleh

Mpu Tantular yaitu Sutasoma yang background ceritanya juga tentang wayang, penuh dengan ajaran Hindu dan budaya lokal.

4. Mana yang lebih dahulu terjadi, Ramayana atau Mahabharata? Dan mana yang lebih diminati?

Tidak diketahui masa terjadinya Mahabharata ataupun Ramayana, hanya saja dalam cerita Ramayana merupakan cerita yang lebih dahulu terjadi. Cerita Ramayana ditulis oleh Walmiki sedangkan Mahabharata ditulis oleh Wiyasa, yang mana peristiwa tersebut merupakan perjalanan panjang yang sudah terjadi beberapa abad silam.

Di masyarakat cerita wayang memang masih sangat diminati, sedangkan anak-anak lebih tertarik dengan sesuatu yang lebih modern seiring berkembangnya teknologi. Dalam cerita wayang erat dengan pemahaman dan ajaran yang mendalam, salah satunya adalah Bhagawat Gita. Dalam Bhagawat Gita, terdapat ajaran bahwa kebenaran akan selalu menang melawan angkara murka.

Semua wayang banyak membawakan kisah Mahabharata, hanya saja sekarang ini banyak ditambahi dengan beberapa persoalan yang berkaitan dengan yang berkembang dimasyarakat. Yang kemudian bergerak sebagai kesenian kontemporer.

5. Apa ciri-ciri wayang purwa dibandingkan dengan wayang jenis lain?

Jika wayang yang ada di Bali dan India, wayangnya memiliki bentuk tiga dimensi. Jadi tidak hanya tampak samping, namun juga tampak depan. Dahulu pun wayang beber juga digambarkan tiga dimensi meskipun bentuknya dua dimensi.

Di Jawa Timur wayangnya memiliki bentuk yang ramping dan runcing, hal ini sesuai dengan bentuk candi-candi yang ada di Jawa Timur. Sedangkan di Jawa Tengah candi-candi yang terdapat disana berbentuk agak gemuk, memiliki lekukan, lengkungan. Bentuk-bentuk candi tersebut akhirnya berimbas pada ornament yang terdapat di wayang, kalau wayang

Jawa Timur ornamennya runcing sedangkan Jawa Tengah lebih banyak lengkung-lengkung.

Namun yang paling terlihat perbedaan wayang Jawa Timur dengan wayang Jawa Tengah adalah warnanya. Wayang Jawa Timur lebih kuat dengan warna hijau dan warna merah. Untuk atribut seperti gelang, kalung, mahkota semuanya sama. Warna hitam pada wayang itu bermakna bahwa didalam diri wayang tersebut memiliki banyak makna. Kalau warna putih memiliki arti suci dan sudah menemukan titik kesempurnaan hidup.

6. Apa yang menarik dari cerita Mahabharata?

Karena lebih sering dipentaskan, sehingga Mahabharata lebih populer dibandingkan Ramayana. Sebenarnya banyak cerita-cerita lain yang menarik, hanya saja jika harus mengenalkan dari awal belum tentu masyarakat bisa menerimanya. Cerita Mahabharata sendiri merupakan epos besar yang sudah dipahami oleh masyarakat dunia dan kita hanya sebagai bagian dari yang menggunakan cerita tersebut. Untuk cerita-cerita Panji, itu masih digali narasumbernya. Di Jawa Timur sendiri wayang klitik, wayang krucil, wayang kemplong dan wayang topeng Malang, mereka masih membawakan cerita Panji dalam pertunjukannya.

7. Nilai dan pesan apa yang terkandung dalam cerita Mahabharata?

Mahabharata sendiri secara harfiah merupakan pertengkaran saudara sedarah yang satunya di anggap sebagai angkara murka yang kemudian terkalahkan. Namun apabila dilihat dari sudut pandang orang dewasa, didalam diri kita sendiri terdapat sifat serakah yang mana sifat itu bisa dikendalikan dengan iman yang kuat. Jadi nilai yang ingin disampaikan adalah keangkaramurkaan yang bisa dikalahkan dengan keimanan yang kuat.

8. Apa hal utaman yang membedakan cerita dalam Mahabharata versi India dan Jawa?

Kalau cerita Mahabharata di Jawa sudah banyak yang disesuaikan dengan kebudayaan Jawa. Salah satu contohnya adalah Dewi Drupadi yang

dalam cerita Mahabharata versi India merupakan istri dari kelima Pandawa, sedangkan dalam versi Jawa, Drupadi merupakan istri dari Yudistira.

9. Bagaimana minat masyarakat terhadap kesenian wayang untuk saat ini? Terutama anak-anak.

Sebenarnya untuk anak-anak kalau kita tidak berusaha mengenalkannya tentu mereka juga tidak akan tahu. Itu sebabnya menarik jika Anda membuat animasi ini sebagai media untuk mengenalkan wayang pada anak-anak agar mereka tahu, kemudian menyukai, setelah menyukai mereka bisa memutuskan untuk ikut menjadi pelaku kesenian tersebut atau hanya mengambil hikmah dari ceritanya saja.

10. Tokoh dalam wayang yang seperti apa yang pantas untuk dijadikan panutan bagi anak-anak?

Gatotkaca itu merupakan tokoh yang populer di masyarakat, namun masih banyak yang tidak tuntas dalam menyelesaikannya. Belum ada yang menceritakan siapa orang tuanya, asal usulnya dia. Kalau dalam pandawa lima, sosok Arjuna itu lebih dikenal dengan playboy, namun sisi baiknya adalah dia suka berpuasa sebelum melakukan sesuatu. Tokoh yang paling bagus dalam pandawa lima sebenarnya adalah Yudistira, hanya saja dia tidak banyak menuai cerita yang cukup menarik, atraktif. Bima merupakan tokoh yang cukup menarik, sosoknya yang kekar, tinggi besar, di Jawa Timur dikenal sebagai *jago lumajang tengah/jekso ngamarto*, memiliki kebijakan dan cerita yang menarik dari Bima adalah Dewa Ruci. Sedangkan Nakula Sadewa tidak memiliki banyak kisah.

11. Diakuinya wayang sebagai warisan dunia, adakah pengaruhnya dengan perkembangan wayang saat ini?

Kalau sampai ke akar rumput belum memberikan pengaruh. Bahkan masyarakat sepertinya juga tidak paham bahwa dengan wayang di akui sebagai warisan dunia, maka harus dihidupi, dilestarikan. Di Jawa Timur sendiri cukup banyak pengguna jasa wayang, sehingga masih subur.

Pemerintah sendiri juga sepertinya tidak mempunyai upaya untuk melestarikan, mengingat bahwa ada beberapa pihak, orang-orang agamis yang masih menganggap bahwa wayang itu syarat dengan mitos.

12. Apa harapan kedepan untuk wayang Jawa Timur?

Semoga ada orang-orang yang mau membuat animasi tentang wayang, menciptakan wayang baru, sehingga tidak mengekor pada tradisi yang selama ini ada, akan lebih baik jika dikembangkan.

DOKUMENTASI WAWANCARA DALANG



(Yuliati, 16 April 2014)

LAMPIRAN III

HASIL WAWANCARA DENGAN ANIMATOR STOP MOTION

Narasumber : Firman Widyasmara

Animator Stop Motion dan *Founder* Studio Animasi Lanting -
Bandung

Hari/Tanggal : Jumat, 30 Mei 2014

Waktu : 09.57

Wawancara dilakukan melalui *email*.

1. Menurut Bapak, bagaimana perkembangan industri animasi di Indonesia dari tahun ke tahun?

Perkembangan animasi Indonesia menurut saya terus berkembang, yang walaupun lambat tapi memberikan kesan yang cukup baik bahwa anak bangsa juga mampu dan bisa berkarya dengan sangat baik. Tidak melulu harus tertinggal tapi juga mampu sejajar atau malah terlibat dengan karya besar di luar negeri. Yang sayangnya mungkin perkembangan tersebut belum dirasakan secara merata oleh seluruh rakyat Indonesia sebagai pangsa pasar terdekat.

Sederhananya, masyarakat kita masih banyak yang menilai dan merasakan bahwa kita belum bisa menghasilkan karya yang bagus sehingga berkesimpulan bahwa industri animasi di Indonesia tertinggal jauh atau bahkan belum ada. Imbas dari pemahaman ini adalah bahwa animasi belum sepenuhnya dianggap sebagai salah satu potensi pendapatan baik dari skala individu maupun negara.

2. Banyak sekali animasi Indonesia yang saat ini sudah tayang di stasiun televisi nasional, tren seperti apa yang diterapkan pada tayangan animasi yang sedang populer saat ini?

Tren yang mungkin sedang populer saat ini adalah tren membuat penggalan cerita secara sketsa dengan durasi yang tidak terlalu

panjang. Ceritanya pun variatif, dari yang fantasi hingga yang bernuansa lokal. Dari segi teknis, tren yang ada masih seputar animasi 3D. Dan sangat kurang sekali untuk yang non 3D seperti 2D atau bahkan stop-motion.

3. Bagaimana tanggapan Bapak terhadap tayangan animasi di televisi saat ini yang dipenuhi oleh tayangan impor?

Tayangan impor turut andil membentuk pasar dan pemahaman kita akan industri animasi. Tapi idealnya, harus ada penyeimbang karya lokal yg turut ditayangkan oleh televisi kita. Ada sisi positif dan negatif dari kondisi siaran televisi yang semakin banyak menayangkan produk impor. Negatifnya adalah penonton menjadi semakin tidak akrab dengan karya lokal karena ketidakberimbangan tayangan dan jam siaran, penonton juga menjadi terdidik untuk selalu membandingkan kualitas produk lokal yang minim tayang dengan produk impor yang selalu diujarkan di jam tayang primetime. Positifnya adalah, penonton menjadi semakin bertanya akan keberadaan produk lokal, ini turut memacu semangat para pembuat karya animasi untuk terus berkarya dan mencari jalur distribusi terbaik untuk karyanya.

Hal positif lainnya adalah, kita jadi turut belajar tentang pola, ilmu dan tren animasi tingkat global. Pembuat karya animasi 3D mungkin tidak akan terlalu nyata bergerak jika Upin Ipin tidak hadir dan selalu menjadi bahan perbandingan dengan animasi lokal. Pembuat animasi stop-motion mungkin tidak terlalu dapat dikenal karyanya jika tidak ada perbandingan dari Shaun The Sheep yang ternyata laku untuk dijual di pasaran.

4. Bagaimana dengan konten serial tv dari luar negeri tersebut dibandingkan dengan tayangan animasi lokal?

Seperti yang telah disebutkan di atas, membandingkan konten animasi lokal dan impor seperti membandingkan perjalanan usia perkembangan animasi itu sendiri di tanah air dan luar negeri asal produk impornya. Perbandingan itu perlu ada, sehingga kita dapat mengenal karya produk impor dan mengenali kapasitas kita dalam membuat suatu karya yang biasa saja, selevel, atau bahkan lebih baik lagi.

Konten yang dimaksud menurut saya, tidak melulu soal teknis saja, karena pada dasarnya yang dijual adalah cerita dan tema yang diusung. Kita masih harus banyak belajar bercerita, belajar storytelling. Berani berkarya dan memperbanyak karya, sehingga akan semakin terasah kemampuan bercerita dan berkaryanya. Berani mengapresiasi dan diapresiasi, baik positif maupun negatif, semata demi kemajuan karya kita sendiri nantinya.

Kita akui bahwa mungkin kita masih jauh tertinggal dalam hal konten yang mampu menarik penonton. Padahal kita mempunyai perbendaharaan dongeng yang banyak sekali dan ragam budaya. Tapi mungkin keahlian menggarap cerita itu dikalahkan oleh keinginan kita untuk menguasai teknik dan kemajuan teknologi dari animasi itu sendiri. Sehingga yang terjadi adalah kegagapan kendali atas keahlian teknis kita bila disandingkan dengan konten cerita yang harusnya turut diasah dan dikembangkan. Hasilnya adalah, semakin banyak jagoan teknis animasi 3D tapi tidak dibarengi dengan keahlian menulis, bercerita dan menyampaikan pesan dengan baik.

5. Menurut Bapak, apakah perlu adanya tayangan animasi lokal yang mengangkat konten lokal seperti kebudayaan Indonesia, ataupun yang mengangkat kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia? Mengapa?

Menurut saya perlu sekali. Kita ambil contoh sederhana saja. Karya animasi yang laku di pasaran dan mengena di penonton apa saja? Misal: The Simpsons, Crayon Shinchan, Spongebob, Shaun The Sheep, Upin Ipin, Doraemon. Apa kesamaan di antara kesemuanya? Ya, masing2 mereka bercerita dalam lingkup yang kecil, tentang keseharian, tentang keluarga, tentang lingkungan sekitar, tentang budaya mereka sendiri.

Jadi, jangan takut untuk bercerita hal yang paling sederhana, karena kesederhanaan dan keseharian itu mendekatkan penonton dengan konten cerita/produk animasi yang ditontonnya.

6. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa industri animasi di Indonesia semakin berkembang dari tahun ke tahun. Selain itu, banyak pula jenis

serial animasi di stasiun televisi Indonesia, termasuk animasi stop motion. Menurut pandangan Bapak, bagaimana antusiasme audiens di Indonesia terhadap animasi stop motion itu sendiri? Mengingat serial animasi stop motion Shaun The Sheep atau Timmy Time mendapatkan perhatian cukup besar dari masyarakat Indonesia

Antusiasme penonton baik yang awam atau tidak terhadap animasi stop-motion saya lihat semakin meningkat akibat dari ditayangkannya serial Shaun The Sheep dan Timmy Time. Semakin banyak yang mengenal jenis dan teknis animasi itu sendiri. Bahwa animasi itu bukan hanya animasi komputer 3D atau 2D, tetapi juga ada teknis lain membuat film animasi, yaitu stop-motion. Dua serial itu adalah pintu yang mempertemukan masyarakat dengan penggiat dan pembuat animasi stop-motion lokal.

Masyarakat umum maupun pelajar menjadi semakin tertarik mempelajari animasi stop-motion dengan berbagai pendekatannya. Tidak hanya di dunia televisi saja, dunia periklanan juga semakin menghargai teknik dan semangat crafting yang dibawa dari animasi teknis stop-motion.

7. Dalam membuat animasi stop motion, elemen apa saja yang utama yang wajib dipenuhi? Secara teknis maupun non teknis?

Secara teknis, stopmotion sendiri sudah merupakan salah satu teknis dalam membuat karya animasi. Dan sama seperti media animasi pada umumnya, teknis ini sebaiknya menghadirkan pemahaman mendasar terhadap teori animasi itu sendiri, walaupun sebetulnya sekedar menggerakkan frame-by-frame tanpa perencanaan pun sudah menjadikan sekumpulan foto/frame menjadi karya yang memunculkan ilusi gerak. Untuk jawaban riilnya adalah, secara teknis karya stopmotion membutuhkan perangkat hardware dan software fotografi untuk meng-capture adegan per frame-nya, seperti kamera foto atau kamera film, tripod, tata cahaya, kebutuhan maket miniatur, modelling, dan perencanaan pra produksi yang matang.

Sama seperti produksi membuat film animasi lainnya. Non teknisnya adalah dari segi konsep dan ide awalnya. Lalu diterjemahkan menjadi konten dengan penceritaan yang bisa dieksekusi dengan teknis stopmotion.

Pertanyaan mendasar dari membuat karya animasi stopmotion adalah; Mengapa harus dengan stop-motion? Mengapa tidak 2D atau 3D? Apa yang membuat karya ini unik? Dari titik itulah baru kita bisa menghasilkan karya animasi sesuai teknik yang diinginkan dan cocok dengan konten cerita yang ditawarkan.

8. Bagaimana skema proses pembuatan sebuah animasi stop motion yang terstruktur dengan benar menurut pandangan Bapak?

Pipeline dari produksi karya stop-motion sebetulnya bergantung kepada bahan yang dibutuhkan, cerita, dan tingkat kesulitan. Semua ini berkaitan erat dengan durasi pengerjaan, jumlah kru hingga budget yang direncanakan. Secara umum, proses pembuatan animasi stop-motion adalah:

a. Pra Produksi:

- Ide cerita dan konsep
- Referensi
- Sinopsis dan Skrip (bila karya akan dibuat secara naratif)
- Desain karakter dan desain set
- Thumbnails & storyboard

b. Produksi:

- Penentuan teknik dan material bahan²
- Modelling (menggunakan armature/kerangka sederhana atau rumit, atau tidak sama sekali)
- Miniatur dan desain set
- Persiapan shooting (hardware dan software/kamera, tata cahaya, software pendukung)

c. Pasca Produksi:

- Compositing (pengaturan seluruh hasil gambar yang selesai di-capture)
- Audio (sound dan music)
- Editing
- Final

9. Konsep

a. Bagaimana kiat-kiat menentukan konsep agar sesuai dengan target audiens?

Kalau saya sendiri biasanya tidak membatasi datangnya konsep itu sendiri. Jadi ide bisa dengan bebasnya mengalir dan diolah dari mana saja. Tinggal setelahnya saja kita tentukan mau diapakan konsep yang masih mentah ini, mau dimatangkan dengan bagaimana, dengan cara apa, dan untuk siapa.

Proses ini juga bisa kita balik dengan mengawali dari target audiens lebih dahulu. Lihat batasan usia, tingkat pendidikan dan budayanya. Dari batasan-batasan itu kita terjemahkan dengan membuat daftar atau poin-poin sebanyak mungkin yang bisa kita rangkai menjadi ide baru yang sesuai. Ide mentah yang masih berupa daftar ini bisa kita jalin dan diasosiasikan menjadi satu ide baru yang sesuai dengan batasan tadi dan keinginan kita sendiri.

b. Bagaimana menentukan plot storyline agar menarik? Dan plot seperti apa yang dianggap menarik, menurut Bapak?

Plot apa saja bisa jadi menarik tergantung dari cara berceritanya. Cerita yang serupa bila dibawakan oleh orang yang berbeda tentu akan menghasilkan pengalaman mendengarkan cerita yang berbeda pula karena cara mereka membawakan cerita pasti berbeda.

Ide cerita bisa sama, tapi plot cerita bisa berbeda-beda. Dan perbedaan itulah yang membuat cerita menjadi menarik. Bagaimana kita menentukan plot cerita, disitulah proses belajar tiada henti dari setiap pembuat karya film. Saya pribadi tidak menutup diri terhadap jenis plot cerita apapun. Plot cerita apapun tetap bisa jadi menarik bergantung dari cara bercerita, adegan dan ceritanya sendiri.

- c. Setelah stoyline ditentukan, tentu saja pembuatan storyboard merupakan hal yang krusial yang selanjutnya dilakukan. Storyboard juga harus baik dan jelas untuk dimengerti. Langkah apa saja yang harus dilakukan agar storyboard yang dibuat bagus dan jelas?**

Storyboard diperlukan untuk menjadi guide dalam menentukan adegan dan elemen lain hingga durasi waktu. Storyboard yang bagus dalam pandangan saya adalah bukan berarti visualnya harus bagus, berwarna dan sempurna. Jika maksud dan tujuan sutradara sudah terkomunikasikan dengan baik dalam storyboard dan juga dapat dimengerti oleh siapapun pengguna storyboard lain nantinya berarti storyboard tersebut pun sudah berfungsi dengan baik.

Pada dasarnya, storyboard yang baik harus memenuhi elemen visual yang baik, mudah dimengerti, mudah dipahami, dilengkapi dengan detail kamera, angle/sudut pandang, arah pergerakan objek/subjek, elemen audio dan durasi. Langkah yang harus dilakukan agar storyboard menjadi bagus dan jelas adalah berkomunikasi dengan baik apa keinginan sutradara terhadap setiap detail pengadeganan, membuat thumbnails (kumpulan gambar storyboard kasar dalam lembar kertas dengan banyak panel) untuk kemudian bisa kita atur dan eliminir adegan-adegan yang tidak terpakai.

Storyboard artist juga baiknya terus mempertajam teknik menggambar dan bercerita dengan panel (misalnya seperti dalam komik), memperkaya referensi dengan memperbanyak membaca panel sekensial (komik dll) dan membaca film (membedah film).

- d. Menurut Bapak, penataan angle serta komposisi yang seperti apa yang baik?**

Untuk komposisi dan penataan angle, coba teman-teman cari informasi tentang ‘rules of third’ di internet. Rules of third ini

seringkali saya coba pergunakan dalam menentukan angle dan komposisi gambar sehingga selalu tampak dinamis. Yaitu sebuah aturan dasar untuk membagi sebidang area dengan empat garis dan empat persimpangan. Penempatan subjek persimpangan garis yang bertemu membuat kesan dinamis dan komposisi yang lebih menarik.

e. Sebaiknya, berapa lama durasi dari sebuah serial animasi sebagai tayangan anak-anak? Maksimal dan minimumnya

Durasi yang baik untuk sebuah serial mungkin durasi yang disesuaikan dengan tingkat usia target penonton. Bila target penonton adalah usia dini, mungkin durasi film bisa lebih singkat berhubung tingkat konsentrasi pada usia itu mungkin lebih cepat terpecah dibanding yang lebih dewasa. Menurut opini saya mungkin maksimal durasi serial bisa hingga 20-25 menit dan minimal dari 1 menit hingga 10 menit untuk lebih singkatnya.

10. Karakter

a. Bagaimana menentukan gaya karakter yang digunakan?

Gaya karakter ditentukan sesuai cerita, target dan referensi yang ditentukan. Beberapa tips dan triknya adalah; tentukan dulu target market tujuan si karakter tersebut, cari tahu dulu akan muncul di medium apa si karakter tersebut (akan menentukan kompleks tidaknya secara visual), carilah referensi yang menyerupai, buatlah ciri khas pembeda, gunakan warna dengan jeli, dan buatlah se simple mungkin. Karena kekuatan karakter yang sederhana dalam visual akan lebih mudah dicerna dan diingat oleh target tujuan.

b. Elemen-elemen apa saja yang perlu diperhatikan dalam menciptakan karakter?

Elemen yang perlu diperhatikan adalah; konsep, bentuk, warna, garis, keunikan, personalitas dan simplicity.

- c. Banyak material pembuatan karakter stop motion (puppet) yang bisa menjadi pilihan, menurut Bapak material apa yang bagus untuk dapat diterapkan pada puppet stop motion? Dan bagaimana teknis penggunaan material tersebut?**

Pilihan material puppet sangat banyak, bahkan apapun materialnya bisa dijadikan bahan untuk membuat boneka karakter animasi stop-motion. Banyak yang bereksperimen mulai dari penggunaan clay, plastisin, armature/kerangka tulang besi, kawat, kertas, kayu, kardus, gabus dan lain sebagainya. Kalau dari saya sendiri mengutamakan bahan yang tidak mudah hancur dan mudah dikendalikan.

Dalam konteks ini, penggunaan bahan seperti plastisin clay atau lilin mainan/malam sudah jarang saya pergunakan karena sifatnya yang mudah lumer, hancur dan meninggalkan bekas/bercak/mudah kotor. Walau kadang masih saya gunakan tapi lebih kepada bahan tambahan, dan bukan bahan utama.

Sekarang, saya lebih mengutamakan bahan-bahan lain seperti kayu, kertas atau lainnya yang dapat lebih tahan lama dan tidak mudah hancur sehingga lebih mudah dikendalikan baik ketika proses pembuatan, proses pengambilan gambar/syuting atau untuk disimpan sebagai bahan koleksi.

Untuk teknisnya, ada beberapa boneka yang memang menggunakan kerangka/tulang dan sendi untuk memudahkan bergerak, tapi ada juga yang tidak. Semua kembali kepada kebutuhan masing-masing karakter sesuai cerita dan keinginan sutradara.

- d. Sebenarnya, seperti apa peran sebuah karakter dalam suatu animasi stop motion?**

Peran karakter dalam animasi apapun, baik stop-motion atau bukan adalah sangat besar dan utama. Tidak ada cerita tanpa karakter. Karakter dalam hal ini bisa diartikan sebagai tokoh atau sebagai penerapan sifat dan gerak gerik terhadap suatu objek. Karakter bisa berupa tokoh manusia atau tokoh makhluk hidup, mirip manusia atau makhluk hidup, atau benda yang dimanusiakan.

Karakter inilah yang membawa cerita, berperan dalam cerita, dan menjadi perwakilan penonton agar lebih mudah relate ke pesan yang ingin disampaikan oleh isi film.

- e. Target penelitian kami adalah anak-anak sekolah dasar usia \pm usia 7-12 tahun, menurut Bapak, karakter seperti apa yang sesuai dengan psikografi target audiens usia tersebut? Dalam bentuk maupun karakteristiknya.**

Untuk usia dasar, menurut saya masih dalam tataran sederhana baik bentuk maupun karakteristiknya. Dari segi bentuk, lebih tepat jika diaplikasikan bentuk2 sederhana, atau modifikasi dari bentuk2 dasar, seperti lingkaran, segitiga atau kotak. Contohnya ada pada Doraemon, Shincan, atau Spongebob.

Karakteristik yang menempel juga demikian, dari segi warna, baiknya kita gunakan warna2 cerah dan lekat dengan dunia anak2. Karena warna2 terang dan berani lebih menarik perhatian anak2 usia dasar. Dari segi sifat juga usahakan dekat dengan dunia mereka, penuh bermain-main, dan berdaya imajinasi tinggi.

LAMPIRAN IV

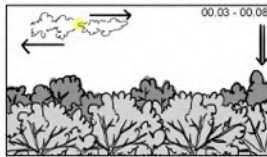
STORYBOARD

Title TRAILER PANDAWA SOKALIMA Sheet # 1



SCENE #1
SETTING :
SHOT :
MOVEMENT :
TRANSITION : FADE OUT
ACT : BLACK SCREEN

BACKSOUND :
SFX :



SCENE #2
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Wide Shot
MOVEMENT : Tiling
TRANSITION : FADE IN
ACT : Awan dan matahari di langit tilt ke halaman belakang

BACKSOUND :
SFX : Dentingan pedang kayu



SCENE #3
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Wide Shot, High Angle
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Pandawa sedang berlatih. Nakula-Sadewa berlatih dengan pedang kayu, Arjuna berlatih memanah. Yudhistira membaca kitab jurusnya.

BACKSOUND :
SFX :



SCENE #4
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium Two Shot
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Nakula & Sadewa berduel, pedang kayu mereka saling menyerang satu sama lain.

BACKSOUND :
SFX : Dentingan pedang kayu.



SCENE #5
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Over The Head Yudhistira - Kitab
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Yudhistira membaca kitab jurusnya di bawah pohon. Membalik satu halaman.

BACKSOUND :
SFX : Kertas yang dibalik



SCENE #6
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : CloseUp
MOVEMENT : Zoom Out
TRANSITION :
ACT : Apel yang digantung di atas pohon. Satu anak panah lagi yang diluncurkan dan menancap di dahan.

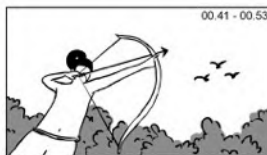
BACKSOUND :
SFX : Anak panah yang meluncur dan menancap.

Title TRAILER PANDAWA SOKALIMA Sheet # 2



SCENE #7
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium Shot
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Apel digantung di dahan pohon dengan banyak anak panah yang sudah menancap di dahan.

BACKSOUND :
SFX :



SCENE #8
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Low Angle
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Arjuna mencoba memanah target apel tersebut. Mencoba fokus, meluncurkan anak panahnya. Menunduk

BACKSOUND :
SFX :



SCENE #9
SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium Shot
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : ...dan Bima duduk di sebelah Yudhistira, sedang sibuk makan makanan kecil dari kotak kecilnya. "Apa?" dengan wajah polos.

BACKSOUND :
SFX : Mengunyah makanan



SCENE #10
SETTING : Siang hari, halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium Shot - Durna
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Durna "Dimana kakak-kakak kalian?"

BACKSOUND :
SFX :



SCENE #11
SETTING : siang hari, halaman Kerajaan Hastinapura
SHOT : Medium shot - Nakula Sadewa
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Pandawa berdiri hadapan Durna, mengangkat bahu, pertanda tidak mengetahui keberadaan Kurawa.

BACKSOUND :
SFX :

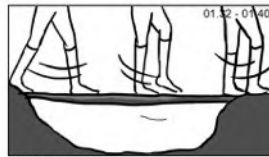


SCENE #12
SETTING : Siang hari, Kamar Kurawa
SHOT : Close up
MOVEMENT :
TRANSITION :
ACT : Duryudana dan Dursasana tidur siang dengan mulut terbuka dan mendengkur.

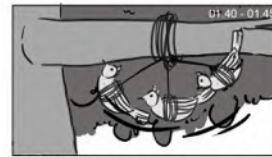
BACKSOUND :
SFX : Dengkuran keras dan bersautan



SCENE #13
 SETTING : Siang hari, Jalan menuju tengah hutan Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Long Shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Pandawa, Duryudana, Dursasana, dan Durna berjalan menuju hutan.
 BACKSOUND : (O.S.) Duma memberi pengumuman bahwa mereka akan melakukan sayembara memanah.
 SFX :



SCENE #14
 SETTING : Siang hari, Tengah Lapangan
 SHOT : Cut in
 MOVEMENT : FADE IN
 TRANSITION :
 ACT : Duma, Arjuna, Duryudana, Dursasana, Sadewa, Yudhistira, Nakula dan Bima berjalan berurutan sebuah jembatan kayu kecil
 -Rumput yang terinjak
 -Suara-suara alam (burung, angin, sungai)
 SFX :



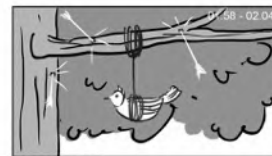
SCENE #15
 SETTING : Siang hari, Tengah hutan Kerajaan Hastinapura
 SHOT : Close Up
 MOVEMENT : FADE IN
 TRANSITION :
 ACT : Burung mainan dari kayu sebagai target untuk sayembara digantung di sebuah pohon di pinggir tanah lapang.
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE #16
 SETTING : Siang hari, Tengah Hutan Hastinapura
 SHOT : Long shot
 MOVEMENT : Zoom out
 TRANSITION :
 ACT : Pandawa berdiri di tengah lapangan dengan jarak 12m dari target.
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE #17
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Medium Shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Yudhistira fokus membidik target kemudian melepaskan anak panahnya.
 BACKSOUND :
 SFX : Anak panah meluncur



SCENE #18
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Medium Shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION : Cut
 ACT : Target. Meluncur dan menancap 3 anak panah (Y, N, S) berurutan di dahan dan batang.
 BACKSOUND :
 SFX : Anak panah yang meluncur dan menancap.



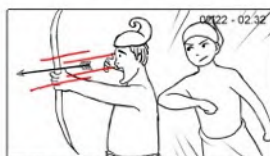
SCENE #19
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Extreme Close up
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Sebuah anak panah tiba-tiba berhasil menancap ke kepala target. Target bergoyang mengikuti anak panah.
 BACKSOUND :
 SFX : Anak panah meluncur dan menancap.



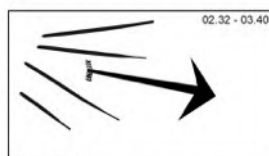
SCENE #20
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Extreme Close up
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Mata Duryudana yang penuh dengan kebencian dan kemarahan. Melirik ke arah kiri.
 BACKSOUND : Tepuk tangan dan teriak penuh bahlia Pandawa
 SFX :



SCENE #21
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Extreme Close Up
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Setengah wajah Dursasana (Hidung hingga dagu), tersenyum menyeringai.
 BACKSOUND :
 SFX : Serius



SCENE #22
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Medium angle - slow motion
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Bima sudah bersiap-siap membidik target. Sebuah tangan menyenggol Bima yang sedang membidik. Menegangkan
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE #23
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Fast - Slow Motion - Fast
 MOVEMENT :
 TRANSITION :
 ACT : Bima tidak sengaja melepaskan anak panahnya, yang kemudian meluncur menuju ke arah Duma.
 BACKSOUND : Menegangkan
 SFX : Anak panah yang meluncur



SCENE #24
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Long shot - Medium shot
 MOVEMENT :
 TRANSITION : Cut - Split Screen
 ACT : Duryudana & Dursasana Pandawa Durna
 BACKSOUND : Menegangkan
 SFX :



SCENE # 25
 SETTING : -
 SHOT : -
 MOVEMENT : Zoom Out
 TRANSITION : Cut
 ACT : Black Background
 Title with Black Background
 BACKSOUND : -
 SFX : -



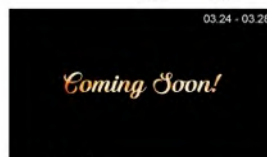
SCENE # 26
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Medium Shot, dari belakang
 MOVEMENT : -
 TRANSITION : -
 ACT : Dursasana membidik target (O.S.)
 Duma, "Apa yang ada di benakmu, Dursasana?"
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE # 27
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Close Up - Medium Shot
 MOVEMENT : Tilt dan Pan sedikit ke kanan atas
 TRANSITION : -
 ACT : Duryudana menutup mata, membayangkan burung panggang (bubble talk).
 Duryudana, "Hmm... burung panggang enak sekali kakek."
 BACKSOUND :
 SFX : Fun



SCENE # 28
 SETTING : Siang hari, tengah hutan
 SHOT : Medium Shot
 MOVEMENT : -
 TRANSITION : -
 ACT : Duma dengan lengan terlipat di dada, memutar bola mata mendengar jawaban Dursasana.
 BACKSOUND :
 SFX :



SCENE # 29
 SETTING : -
 SHOT : -
 MOVEMENT : -
 TRANSITION : Black Screen
 ACT :
 BACKSOUND : -
 SFX :

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Pengenalan karakter yang disuguhkan dalam *trailer* berhasil disampaikan kepada audiens dimana mereka mampu membedakan tiap karakter dengan dibantu adanya ciri khas yang ditonjolkan secara fisik, maupun sifat pada *puppet*. Video *trailer* ‘Pandawa Sokalima’ ini juga mampu memberikan tayangan yang tidak hanya memberikan hiburan, tapi juga wawasan lebih banyak kepada anak-anak Indonesia kisah Pandawa Sokalima, dan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita mampu dicerna karena disampaikan secara jelas.

Selain itu, penggunaan animasi *stop motion* diharapkan mampu menarik animator lain serta dapat ikut serta mengembangkan jenis animasi ini di perindustrian animasi Indonesia.

6.2 Saran

Dalam membuat animasi stop motion dibutuhkan tenaga personel untuk masing-masing divisi produksi animasi sehingga setiap elemen yang dibutuhkan dapat dipenuhi secara maksimal. Selain itu, sebelum memulai proses produksi, sebaiknya semua peralatan yang dibutuhkan telah disiapkan, seperti kamera DSLR, perangkat lunak, maupun perlengkapan pencahayaan. Waktu produksi juga perlu diestimasikan karena pembuatan animasi stop motion membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang tidak sedikit.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Online:

2009. IMDB : Little Krishna, (Online), (<http://www.imdb.com/title/tt1629042/>. Diakses pada 2016).

Andina Meryani, 2009, Lindungi Industri Animasi, Mendag Belajar dari Cina, (Online), (<http://kampus.okezone.com/read/2009/06/25/277/232864/lindungi-industri-animasi-mendag-belajar-dari-china>. Diakses pada 2014).

Asbjoem Andersen, 2013, Music For Trailers: How to Make Your Trailer Sound Amazing, (Online), (<http://www.epicsound.com/2013/04/music-for-trailers/>. Diakses pada 2016)

Dermey O Reilly, 2007, A Brief History of Stop Motion Animation, (Online), (<http://www.stopmotioncentral.com/articles-5.html>. Diakses pada 2014).

Fitri Supratiwi, 2014, Animasi Dalam Negeri Ditargetkan Isi Pasar Domestik, (Online), (<http://www.antaranews.com/berita/438347/animasi-dalam-negeri-ditargetkan-isi-pasar-domestik>. Diakses pada 2014).

Herdiyan & Yoseph Pencawan, 2012, Industri Animasi: Butuh Insentif Fiskal, (Online), (<http://industri.bisnis.com/read/20120705/84/84720/industri-animasi-butuh-insentif-fiskal>. Diakses pada 2014).

Hugh Hart, 2014, 9 (Short) Storytelling Tips From A Master of Movie Trailers, (Online), (<http://www.fastcocreate.com/3031012/9-short-storytelling-tips-from-a-master-of-movie-trailers>. Diakses pada 2016).

Jonni Good, 2010, Paper Mache Recipes, (Online), (<http://www.ultimatepapermache.com/paper-mache-recipes>. Diakses pada 2016).

Panditio Rayendra, 2014, Serial Mahabharata di ANTV Tetap Tembus 5 Besar Ungguli Sinetron Stripping, (Online), (<http://tabloidbintang.com/articles/film-tv-musik/ulasan/5271-serial-mahabharata-di-antv-tembus-5-besar-ungguli-sinetron-stripping>. Diakses pada 2014).

Peter Albrechtsen, 2012, Exclusive Interview: Bryan Jerden on Trailer Sound Design, (Online), (<http://designingsound.org/2012/07/exclusive-interview-bryan-jerden-on-trailer-sound-design/>). Diakses pada 2016).

Sindo, 2010, 50% Tayangan Anak Masih Membahayakan, (Online), (<http://lifestyle.okezone.com/read/2010/11/22/196/395488/search.html>). Diakses pada 2014).

Stephen Garrett, 2012, The Art of First Impressions: How To Cut a Movie Trailer, (Online), (<http://filmmakermagazine.com/37093-first-impressions/#.V3ILeGN968o>). Diakses pada 2016).

Literatur:

AGB Nielsen Newsletter, Juni-Juli-Agustus, 2011

Foster, Jeff. 2010. *The Green Screen Handbook: The Real-World Production Techniques*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.

Glebas, Francis. 2009. *Directing The Story*. Burlington: Focal Press.

Jerrick, David. 2013. *The Effectiveness of Film Trailers: Evidence from The College Student Market*. LA Crosse: University of Wisconsin.

Lord, Peter, Sibley, Brian. 2010. *Cracking Animation*. London: Thames and Hudson.

Nurgiyanto, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : UGM Press.

Priebe, Ken A. 2011. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Course Technology PTR.

William, Richard. 2012. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop motion, and Internet Animation*. London: Faber and Faber.

BIOGRAFI PENULIS



Latifah Rien Yulianti, yang merupakan anak bungsu dari pasangan Drs. Masirin dan Jumiati, lahir di Grobogan pada 30 Juli 1992. Sejak kecil merasakan hidup ‘nomaden’, dalam rangka mengikuti orang tua yang berpindah-pindah dinas.

Penulis sempat mengenyam pendidikan di SD Negeri Tamansari 01, Taman Sari – Pati, Jawa Tengah untuk Kelas I-III, kemudian mengikuti orang tua yang pindah dinas, sehingga melanjutkan sekolah ke SD N Sukolilo 01, Sukolilo – Pati, Jawa Tengah. Satu tahun kemudian, kembali ‘berpindah sekolah’ dan melanjutkan pendidikan jenjang dasar di SD N Tlogowungu 01, Tlogowungu – Pati hingga lulus sekolah dasar.

Menginjak Kelas VII, Penulis meneruskan pendidikan di SMP N 03 Pati dan ikut tersaring masuk ke Kelas Imersi yang menggunakan pengantar Bahasa Inggris penuh sehari-harinya. Begitu juga untuk jenjang Sekolah Menengah Atas, SMA N 01 Pati, Penulis kembali berhasil tersaring untuk mengikuti program kelas yang sama.

Penulis memiliki ketertarikan yang mendalam terhadap Tipografi (*Hand Lettering*), *stop motion*, dan Fotografi. Dengan mengambil topik animasi *stop motion* sebagai tugas akhir, penulis berharap karya ini mampu membuka peluang yang lebar untuk mengembangkan jenis animasi ini di Indonesia, maupun di industri animasi dunia.